

75 JEUX INÉDITS

JEUX & STRATEGIE

LE MENSUEL DES JEUX ET DES JOUEURS - MARS 1990 25 F - N° 5

LES FEMMES SAVENT-ELLES JOUER ?

AVANT-PREMIÈRE : Les jeux de Noël 90

JEU DE RÔLE Un scénario pour Enfer et Damnation

Photo Hugues LANGLOIS

180 FB/7 FS/700 Ptas/550 Esc/26,70 Dh/2780 Dt/ $ Can 4.75

M 1659 - 5 - 25,00 F
3791659025007 00050



33, rue Faidherbe - 75011 Paris
Téléphone : (1) 43 70 04 04
Télécopie : (1) 43-70-84-53

Directeur : Bertrand Lobry
Directeur délégué (diversification) :
Dominique Auzias

Rédaction

Directeur de la Rédaction : Benoît Granger
Rédacteur en chef : Benjamin Hannuna
Rédacteur en chef adjoint : Éric Ar Braz
Chefs de rubrique :
Marc Esquerré (Classiques, Prêt à jouer)
Pierre Grumberg (Magazin-Micro)
Annette Lacour (Actualité, Magazin)
Secrétariat de Rédaction :
Brigitte Battin (iconographie)
Michel Lahmi (textes)
Maquette : Emmanuelle Verdickt,
assistée de Celma Oliveira

Publicité

Patrice Marang, assisté de
Anne-Marie Lertourné
Tél. : (1) 43-70-04-04

Administration

Éditeur : Richard Legras, assisté de
Pascale Bry
Comptabilité : Thierry Planes, assisté de
Françoise Alemanni

Diffusion NMPP-Réassorts

Hubert Alix - Tél. : (1) 30 52 64 12

Abonnements

Jeux & Stratégie
33, rue Faidherbe - 75011 Paris
France, 1 an : 280 F (dont TVA 2,10%)
Étranger : 340 F (train/bateau)
Par avion : nous consulter
Distribution : NMPP
Fabrication : Imprimerie Léonce Deprez
Photocomposition, photogravure : SERIAL

Illustrations : M. Battin (pp. 4, 41, 42-43, 44-45, 72-73) - **P. Bretagnolle** (pp. 4, 23, 27, 28, 60, 64-65, 66, 68) - **P. Revellin** (p. 5) - **D. Tellier** (p. 62-63).

Jeux & Stratégie est édité par la société Publications Jeux & Stratégie, SARL au capital de 300 000 francs, 33 rue Faidherbe 75011 Paris. Gérant : Bertrand Lobry. Principaux associés : Société Anonyme Free Lance (éditrice du magazine DÉFIS) - Éditions Dominique Auzias & associés - Benjamin Hannuna. RC Paris B 351 733 993. Mensuel 25 F (dont TVA 2,10%). 11 numéros par an dont un double (30 F).

Commission paritaire N° 62675
ISSN 0247-1132
Dépôt légal : février 1990
Directeur de la publication :
Bertrand Lobry

OJD  **CESP** 

Je retourne chez ma mère !


Photo Hugues LANGLOIS

La vie réserve parfois des surprises. On croit connaître ses collègues, après moult nuits blanches passées à jouer à Cluedo... Patatras ! Il a suffi que je m'absente quelques jours (j'étais chez ma mère), et voilà ce qui arrive : tous leurs instincts machos resurgissent des profondeurs infâmes de leurs âmes torturées. Se demander si les femmes savent jouer, c'est comme si moi, femme ô combien fatale (!), je vous interpellais sur une question aussi grave que "les hommes savent-ils danser la lambada ?"

Mais au fait, immondes misogynes, savez-vous planter les choux ? Savez-vous confectionner la purée Moussmachin avec amûr ? Non, bien sûr, alors que le dossier de "cellelui" qui fut mon acolyte (Claude, qu'as-tu fait ?), donne une réponse toute en nuances : et les soeurs Polgar, c'est du poulet ? Après tout, je suis un exemple emblématique : le jeu n'est pas réservé à ces messieurs, et une gente demoiselle peut écraser n'importe qui à Abalone ou à Guerre Civile. Si ça continue, je retourne chez ma mère !

Avant de mettre ma menace à exécution, il me reste à vous dire que dans ce numéro, le salon annuel du jeu est à l'honneur, et qu'Enfer et Damnation continue dans les péchés capitaux.

Deux nouvelles rubriques : un hit-parade mensuel des jeux et bouquins les plus vendus, et une page "potins", avec tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'univers du jeu, et que vous ne soupçonniez pas forcément : ça devrait vous plaire, mes chéries !

Annette LACOUR

S O M M A I R E

N° 5

MARS 1990

Magazin

Dossier



Classiques

Jeu en encart



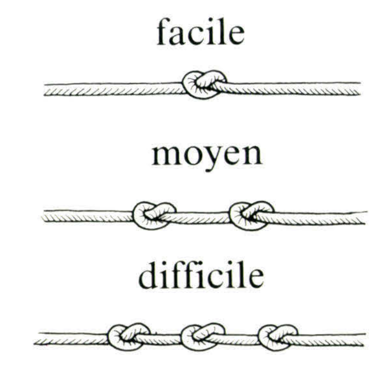
Prêt à jouer

Se creuser un peu en s'amusant ? C'est possible, avec les jeux pour tous niveaux :

facile

moyen

difficile



Jeux et joueurs



Et aussi...

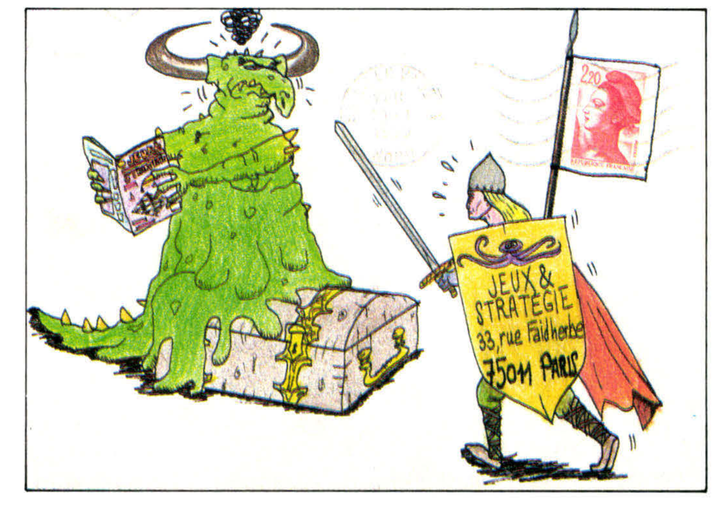
Le mois prochain

- Othello : un jeu renversant, à redécouvrir en mini-dossier
- La Bibliothèque du Joueur : du novice au classé X(pert), les meilleurs bouquins pour peupler vos rayons...

Ce numéro correspond au 65 de l'ancienne formule de JEUX & STRATÉGIE ;
il comporte un encart abonnement de 4 pages, non paginées, situées entre les pages 2 et 3 et entre les pages 82 et 83.



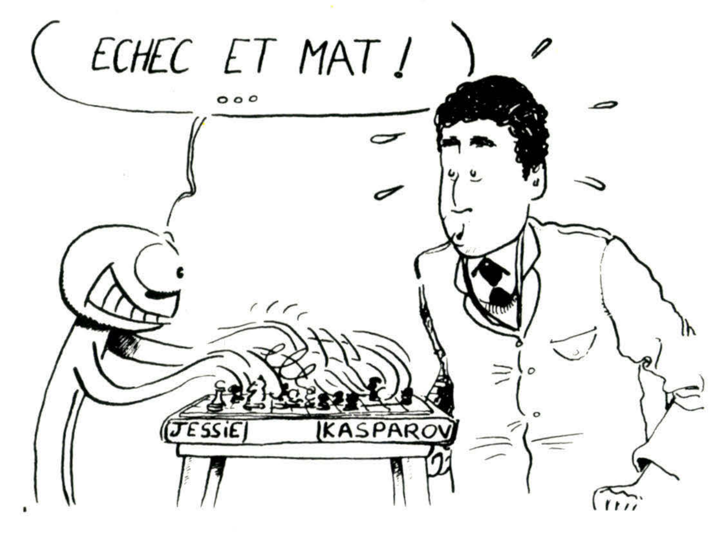
Bientôt le printemps, et je me sens toute bourgeonnante ! D'ailleurs, ne sentez-vous pas, dans ce numéro, un attrait soudain pour la gent féminine ? Et pourtant,



les hommes préfèrent les pieuvres, c'est bien connu... Comment ça, non ?

En tout cas, Yannick (de Pierrefitte) m'écrit pour me féliciter : "Alors que la télé, la radio, les magazines nous abrutissent, vous continuez à nous former une intelligence à l'aide de casse-tête, de jeux d'Échecs..." De là à avoir la grosse tête, il n'y a pas loin !

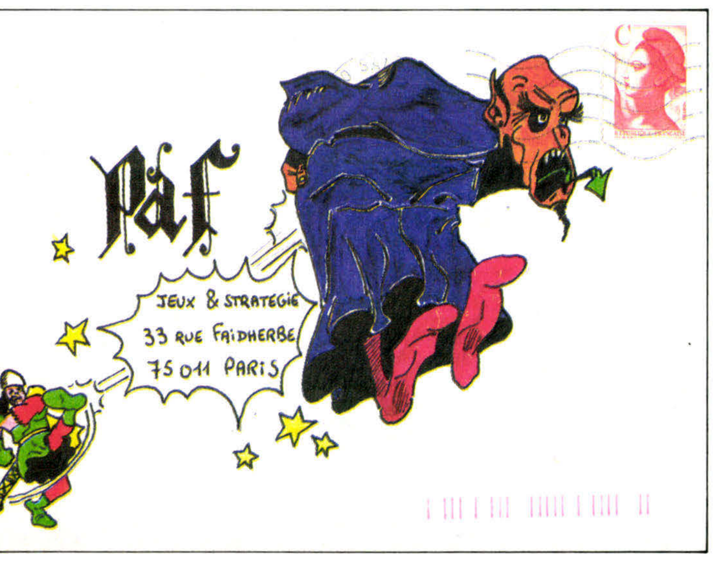
Mais comme le dit Philippe (de Paris), tout cela est bien élémentaire. Pour cette bonne parole, et ce beau dessin, il recevra un abonnement d'un an.



Heureux hommes

Vous êtes assez nombreux à réclamer des programmes de jeux pour calculatrices et ordinateurs, ainsi que le retour du banc d'essai des machines d'Échecs. A ce propos, j'ai le plaisir d'annoncer que ce sera chose faite dans le prochain numéro.

Au fait, que pensez-vous de ma performance contre mon copain Garry ? Bravo à Alain (de Cognac), il gagne un abonnement gratuit, tout comme Arnaud (de Saceux), avec son coup de pied dynamique, et Nicolas (de Lille) pour son monstre gluant. Au chapitre solutions et erreurs, Guy (de Bruxelles) nous écrit en cinéphile averti pour signaler que dans le quiz "La Loi des Séries", le ranch de Ben Cartwright s'appelle The Ponderosa, et non Bonanza, qui n'est que le titre de la série.

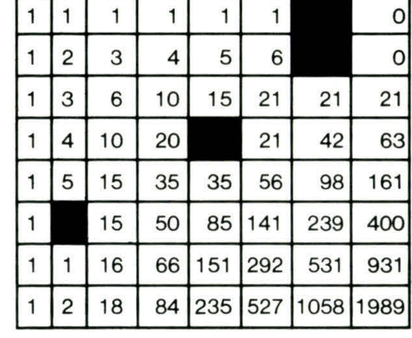


Des solutions

Quant à Alexandre (de Paris), il estime que les blancs ont tort d'abandonner si vite, dans la figure 4 de Hex (J&S n° 3) : d4 prolongerait la résistance, avec ensuite 19.d6, 20.e3 et 21.b5. Qui plus est, ce petit futé nous apprend que dans la figure 3, les pions j6 et g6, g9, h9 ne sont pas connectés, à cause de i7.

Didier (de Paris) relance l'histoire du transvasement de tonneaux, qu'avait proposée Sylvain (de Thiais) dans le n° 3, en proposant une solution en 6 opérations au lieu de 7 : de 1 en 2, puis de 2 en 3, de 3 en 1, puis de 2 en 3, de 1 en 2 et enfin de 2 en 3...

En ce qui me concerne, je vous livre la solution du carré magique de Patrick (J&S n° 4) :



1	1	1	1	1	1		0
1	2	3	4	5	6		0
1	3	6	10	15	21	21	21
1	4	10	20		21	42	63
1	5	15	35	35	56	98	161
1		15	50	85	141	239	400
1	1	16	66	151	292	531	931
1	2	18	84	235	527	1058	1989

Hello !

Et enfin, pour vous tenir en haleine jusqu'à la prochaine fois, voici trois petits cryptarithmes que nous envoie Jacques (de Courzieu) :

```
  ONE
+ ONE
+ ONE
+ ONE
= FOUR
```

```
  ONE
+ FOUR
= FIVE
```

```
  ONE
+ TWO
+ TWO
+ THREE
+ THREE
= ELEVEN
```

Yeah, man ! See you next month...



AVANT-PREMIERE

Noël 1990 : à quoi jouerez-vous ?

Une cinquantaine de nouveaux jeux, pas moins : voici ceux que vous pouvez déjà découvrir, même s'ils ne sont pas encore disponibles. Le ludophile prévoyant y trouvera des idées de cadeaux en avant-première : Noël n'est plus si loin...



Photos : Annette LACOUR, Pierre GRUMBERG, D.R.

Si vous n'aimez pas les devinettes, si vous êtes dépourvu d'intuition et de psychologie, si vous chantez faux et ne possédez aucun talent d'acteur... alors, ce début de décennie ludique sera à marquer d'une pierre noire. Le Salon International du Jouet de Villepinte, qui s'est tenu en février, a en effet mis les pieds dans le plat de la com-mu-ni-ca-tion.

Jeux d'intuition, de mise en scène théâtrale, d'introspection psycho-affective (mais oui !) : les éditeurs déclinent ces nouveaux concepts, du plus drôle... au moins ludique.

De l'inédit dans l'univers ludique

• **La Justice est aveugle** a un titre provocateur. A partir de 200 cas véridiques, tirés des annales judiciaires, chaque joueur est tour à tour avocat de la défense et du Ministère public : il s'agit de plaider tant et si bien que les indemnités pleuvent sur vous et votre client. Ou de faire appel du jugement rendu par le tribunal... La justice est- elle ludique ?
Édité par Schmidt. Sortira en mars. De 3 à 10 joueurs.

• **Colorsgame** est un jeu éducatif basé sur les couleurs primaires et leurs combinaisons : stratégie, mémorisation, et découverte du cercle chromatique. Après ça, personne ne fera plus jamais l'erreur de dire que le noir est une couleur. Intéressant aussi pour les adultes, même si les Championnats du Monde sont réservés aux enfants (l'absence de tout langage facilite bien les choses). Rafraîchissant et plus ardu qu'il n'y paraît.
Édité par Alain Royer Design. 1 à 4 joueurs. Ce jeu est en attente d'un distributeur.

• **Médigag** est un jeu très simple (les règles tiennent sur une fiche recto...) basé sur les mésaventures douloureusement pathologiques de malheureux vouzémois à la recherche d'un certificat médical... Un parcours, beaucoup de cartes, mais rien à voir avec *Trivial Pursuit*, si ce n'est le poids et l'aspect très "kennerien" de la boîte.
Édité par Dragon Radieux. 3 à 8 joueurs.

Communiquons, communiquons !

• **Amnesia :** qui suis-je, dans quel état j'erre ? Le principe d'Amnesia est simplissime, mais il fallait y penser : le joueur a sur le front une carte indiquant le nom d'une personnalité du spectacle, de la politique, du sport, etc. Il doit deviner son identité, en posant uniquement des questions fermées. Les indices ainsi accumulés permettent peu à peu de sortir de l'amnésie.
Édité par Tonka (ex-Kenner Parker). Prêt en juillet. 3 à 6 joueurs.

• **Personality :** à partir de caricatures, il faut parier sur les choix que font les autres joueurs pour définir un de vos traits de caractère.
Édité par Idéal Loisirs. 3 à 6 joueurs.

Mattel : Barbie sur l'échiquier ?

Inattendu. Mattel, le géant américain du jouet (poupées Barbie et autres post-goldoraqueries), se lance dans le jeu de société. Et trois de ses productions nous ont d'ores et déjà semblé alléchantes. **Café International** est un jeu de plateau élu meilleur jeu de l'année 89 en RFA. **Overturn** relève des principes d'Othello : au lieu de renverser des pions, on retourne des lettres. Enfin, **Lancelot** se joue sur un échiquier. Il s'agit d'un jeu stratégique qui peut se pratiquer jusqu'à cinq joueurs.

• **Samsara :** restons dans les étoiles, mais plus question de rigoler. *Samsara* associe l'astrologie et le Tarot, pour une meilleure connaissance de soi et des autres. On peut également prédire l'avenir...
Réalisé par France Cartes, distribué par Samsara Diffusion. (Un des rares jeux qui se pratiquent aussi bien seul qu'à plusieurs.)

• **Mim'Hic :** silence, on joue ! En 30 secondes ou une minute, faites deviner à vos coéquipiers un film, une expression, une chanson... Plus facile à dire qu'à mimer, évidemment.
Édité par Grand V. Disponible en avril. 2 à 4 équipes.

Silence, on joue !



• **Intuition :** Madame Irma, êtes-vous là ? Dans la même veine que *Life Style*, il faut parier sur sa faculté à deviner ce que l'autre pense... C'est plus simple qu'il n'y paraît. "Je crois qu'il pense que je vais répondre ça, mais je sais qu'il devine que je bluffe, donc..." Tout l'art du jeu consiste à cerner la personnalité de ses adversaires, sans trop dévoiler la sienne.
Édité chez Nathan. Disponible fin avril. 3 à 6 joueurs.

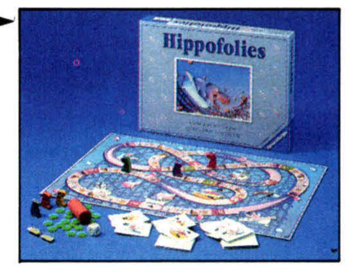
• **Sing Song :** Chantez, maintenant ! Si vous ne connaissez pas le texte, fredonnez l'air ou découvrez l'interprète.
Édité par Dujardin. Disponible en mars. 2 joueurs et plus.

• **Traits et gestes :** dans la série des clones de *Pictionary*, ce jeu intègre ce qui était de la triche (mimer) jusqu'à présent, et propose une nouvelle règle du jeu : plus de 1000 mots ou expressions à dessiner et/ou à mimer.
Édité par Habourdin. Disponible fin mars. 2 joueurs et plus.

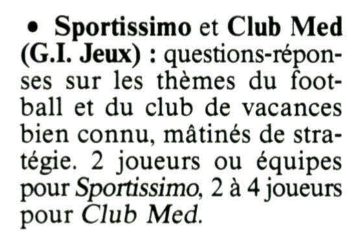
• **Astrotime :** vous n'apprendrez pas à calculer votre ascendant ou thème astral, mais à partir de situations quotidiennes, vous découvrirez (peut-être) que les astres ont une influence sur votre personnalité.
Édité par Ravensburger. Disponible en septembre. 3 à 6 joueurs.

• **La guerre des sexes :** rassurez-vous, ce jeu n'a rien d'inconvenant. En tout bien tout honneur, les femmes et les hommes s'affrontent sur leurs oppositions.
Édité par Habourdin. Disponible en avril. Au minimum 2 hommes et 2 femmes.

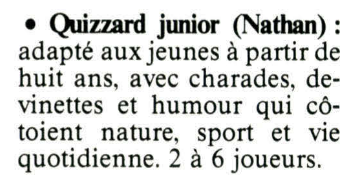
• **Hippofolies :** des hippopotames sur un Grand Huit aiment s'exprimer par tous les moyens... de la pâte à modeler à la pantomime, en passant par le bruitage. Introvertis s'abstenir.
Édité par Ravensburger. 3 à 6 joueurs.



Sempiternels questions-réponses



• **Sportissimo** et **Club Med (G.I. Jeux) :** questions-réponses sur les thèmes du football et du club de vacances bien connu, mâtinés de stratégie. 2 joueurs ou équipes pour *Sportissimo*, 2 à 4 joueurs pour *Club Med*.



• **Quizzard junior (Nathan) :** adapté aux jeunes à partir de huit ans, avec charades, devinettes et humour qui côtoient nature, sport et vie quotidienne. 2 à 6 joueurs.

• **Le Match de l'Actualité (Grand V) :** réalisé avec le concours de Paris-Match, tout sur les personnalités qui ont marqué notre époque. Disponible en avril. 2 à 6 joueurs.

• **Qui dit mieux (Schmidt) :** érudition, bluff et tactique. Un jeu où l'on mise sur sa capacité à donner la bonne réponse. 2 à 6 joueurs. Disponible en mars.



• **Trivial Pursuit "Genius"** version actualisée et version **"Musiques" (Tonka) :** après cinq ans d'existence, *Trivial Pursuit* se remet en questions, et fait des gammes.

• **Le Guinness des records (Schmidt) :** inspiré du célèbre ouvrage. 2 à 6 joueurs.

• **Jeopardy! (MB) :** chez soi, la célèbre émission où la réponse est la question. 3 à 5 joueurs.

Do tu spiel Europeano ?

• **Découvrons l'Europe (Schmidt) :** un jeu de plateau dans lequel il s'agit d'ammasser 25 étoiles en voyageant dans la CEE. Disponible en mars. 2 à 6 joueurs.

• **1992 (Éditions du Hibou) :** les jeunes étudiants doivent réaliser leur vie professionnelle en circulant en Europe, et répondre à des questions, of course. 2 à 6 joueurs.

FICHE — TEST

JAMES BOND 007 LE JEU



Matériel
— un plateau de jeu
— 12 figurines en carton, représentant les agents secrets, et 6 passeports recto-verso, avec tableau des compétences
— 18 pions marqueurs
— 72 cartes "action/renseignements" et "action/gadget", 18 cartes "criminels"
— 6 "permis de tuer"
— 2 dés à six faces et un dé spécial

But du jeu
Neutraliser le plus de criminels possible, pour obtenir un "permis de tuer".

Le jeu
Chaque joueur choisit un passeport et une couleur, attributs de son personnage. A son tour, le joueur a le choix entre mener son enquête et tenter une intervention dans les bases secrètes. S'il choisit d'enquêter, il se place sur une case du plateau, et met en jeu la compétence inscrite sur la carte "action" qui s'y trouve. Il jette un dé : pour récupérer la carte, il doit obtenir un total supérieur à 8 (jet de dé + niveau de sa compétence).
On peut combattre un autre agent pour s'emparer de ses cartes. Elles donnent des renseignements sur les criminels (bonus pour la neutralisation), ou des gadgets (bonus pour toute action).
L'intervention dans les bases secrètes consiste à repérer des criminels (regarder une des cartes cachées), ou à les neutraliser (combat par jet de dés). La partie s'arrête quand tous les criminels sont neutralisés.

Notre avis
A partir d'une "Bond" idée, on n'arrive pas toujours au sublime : James Bond 007 "le jeu" n'est qu'un ersatz du jeu de rôle du même nom. Si vous n'êtes pas chanceux au dés, vous n'obtiendrez que le "permis de bâiller".
La présentation luxueuse ne parvient pas à masquer les insuffisances du scénario : pourquoi se torturer l'imagination pour proposer 36 gadgets différents, s'ils ont tous le même effet ? L'interactivité n'apparaît que si on joue à six, et encore : un agent flemmard peut mener sa petite enquête sans jamais se frotter aux autres : "Rien que pour vos yeux", en somme !

Annette LACOUR

EN BREF

Éditeur : Jeux Descartes
Type de jeu : société
Nombre de joueurs : 2 à 6
Clarté des règles : 7/10
Matériel — esthétique : 8/10
— efficacité : 6/10
Originalité : 5/10
Prix moyen : 300 F
Nous aimons : ♥

• **Eurexpert (Cirkenses/G.I. Jeux) :** un questions-réponses très quatre-vingt-treiziste. Les Belges nous montrent comment gagner l'Europe. 2 à 6 joueurs.



Eurexpert : gagner l'Europe

• **Squatt (Academy Toy's),** un mélange habile et prometteur de *Memory* et de morpion, où l'on cache des pions sous les noms et drapeaux des principales villes d'Europe. 2 à 6 joueurs.

Faire du neuf avec du vieux

• **Éléments (G.I. Jeux) :** les dominos revisités, pour un jeu d'assemblages de couleurs et d'éléments (eau, air, feu). Simple et universel. 2 joueurs.

• **Série 1000 Bornes : La Bible** et **Les Animaux,** petits derniers de chez Dujardin. On ne change pas une équipe qui marche !

• **Dom's (Academy Toy's),** un jeu de stratégie-damier au principe astucieux et très simple, quelque part entre les Dames et *Trinôme* (voir J&S n°4 NF).

• **Vengeance à Chicago (Tonka) :** *Chicago* (Jeux Descartes) mis au niveau et au goût des jeunes "parrains" et futurs "truands". 2 à 4 joueurs.

• **Mots de tête (Habourdin) :** les mots croisés tout seul, c'était triste. On peut à présent y jouer jusqu'à quatre, sur une grille effaçable.

• **Scattergories (MB) :** le bon vieux baccalauréat, prêt à jouer dans sa présentation grand luxe. 2 à 6 joueurs.

• **Max-x (Flying Turtle, importé par Jeux Actuels)** un jeu de dés assez finaud, dont l'aspect chance et tactique n'est pas sans rappeller le Yam. On peut y jouer seul.

• **$ Fever (Habourdin) :** jets de dés marqués de lettres pour des combinaisons qui font penser au *Dix-Mille* de nos grands-parents. Piste incluse. 2 joueurs et plus.

• **Parco Tempo (Tonka) :** ni plus ni moins que le 1000 Bornes, mais limité en temps. Dépêche-toi chéri, je suis garée en double file. 2 à 4 joueurs.



Jeunes "parrains" et futurs "truands"

L'aventure sur un plateau

• **Circus Imperium (Hexagonal),** un jeu de plateau où Ben Hur et Rollerball se marient avec des monstres science-fictifs du plus bel effet. C'est moins *Ave César* que *Vae Victis* : Néron aurait apprécié.



Rollerball chez Néron

• **Sindbad (Flying Turtle, importé par Jeux Actuels)** un jeu de plateau et de cartes où des aventuriers doivent parcourir le monde des Mille et Une Nuits. Disponible en mars.

• **Dissuasion (G.I. Jeux) :** féodalement vôtre. Pour conquérir des territoires, les seigneurs font appel aux chevaliers et dragons. Accessible à tous. 2 à 6 joueurs.

• **Caravane (Ravensburger) :** sur la route de la soie, les chameliers font la course tout en pariant et bluffant sur leurs réserves d'eau. Stratégique. 3 à 5 joueurs.

• **Indiana Jones, à la recherche des Trésors perdus (Grand V) :** jeu de société basé sur les aventures d'Indiana Jones. 3 à 5 joueurs. Disponible en avril.

• **Hero Quest (M.B.) :** initiation au jeu de rôle. Le décor se construit au fur et à mesure, en trois dimensions. La recharge existe déjà. 2 à 5 joueurs. Disponible en mars.

• **Robin des Bois (Ravensburger) :** mémoire et stratégie pour dérober l'or du shérif. Étonnant mode de déplacement. 2 à 6 joueurs.

Annette LACOUR

FICHE — TEST

KRYSTAL



Matériel
- 1 plateau de jeu
- 6 fiches "peuple" et "héros"
- 120 cartes de jeu
- 18 figurines de héros
- 18 pions-curseurs "énergie"

But du jeu

Ramener sur sa porte quatre "pierres de lumière" différentes.

Le jeu

Chaque joueur "incarne" trois personnages d'un même peuple : un gardien (combattant), un mage et un maraudeur (marchandage). A son tour, le joueur déplace tout ou partie de ses héros en dépensant les points d'énergie correspondants.

Chaque héros est indépendant des autres, et chacun peut agir différemment, selon le choix du joueur :

— repos, pour récupérer des points d'énergie ;

— exploration d'un site pour trouver des pierres de lumière ou des objets magiques ;

— combat contre un monstre ou un héros d'un autre joueur.

Un combat se joue à l'aide des cartes possédées par les héros. Le vainqueur empoche les cartes de son adversaire et/ou lui fait perdre des points d'énergie.

Les pierres de lumière peuvent être utilisées par le héros qui les découvre afin d'augmenter ses compétences, mais une fois qu'elles sont posées sur la porte du peuple elles ne peuvent plus servir, ni être volées.

Notre avis

Pour que Krystal prenne tout son éclat, il faut soigner ses tendances schizophrènes : incarner ses trois héros en même temps et indépendamment les uns des autres, c'est du sport ! Au premier abord, la chance est très présente, puisque le tirage de cartes détermine toute action. Mais un point de règle permet de ramener l'influence du hasard à des proportions acceptables.

On a trop tendance à oublier que les cartes écartées sont réutilisées pour le talon de pioche, et (plus important), qu'un emplacement ne peut être "alimenté" que par les cartes que les joueurs rejettent sur le lieu correspondant. Un brin de mémoire est donc bienvenu, pour profiter au mieux des pioches, et affiner sa stratégie de déplacement.

Annette LACOUR

EN BREF
Éditeur : Oriflam
Type de jeu : société
Nombre de joueurs : 2 à 6 (6, très conseillé)
Clarté des règles : 7/10
Matériel - esthétique : 8/10
- efficacité : 7/10
Originalité : 8/10
Prix moyen : 268 F
Nous aimons : ♥♥♥

Jeux de simulation

Des nouveautés en pagaille, et une petite révolution chez les rôlistes : Advanced HeroQuest, un jeu hérétique, où le Maître joue contre les personnages.

Dragon Radieux

L'éditeur français mijote un projet de jeu de rôle destiné aux 8/13 ans, où l'on retrouvera plus la magie des contes de notre enfance que les "Gros Bill" donjonneux habituels. Ça s'appellera **Royaume des Dragons** et on lui souhaite une radieuse sortie... à la rentrée.

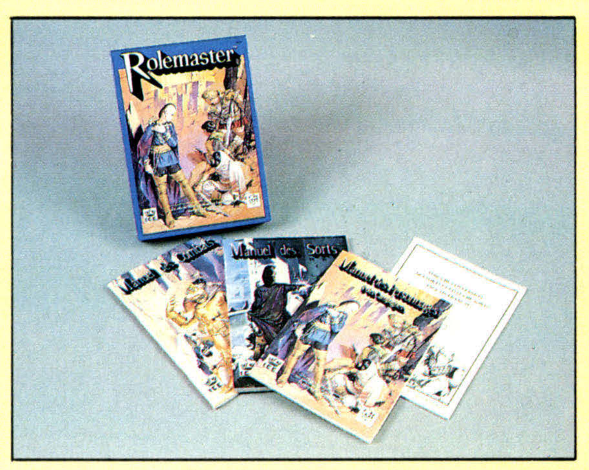
Siroz

Nom de nom ! Au moment même où nous sortons **Enfer et Damnation,** Siroz décoche **In Nomine Satanis** et **Magna Veritas,** deux jeux de rôle frères (pires qu'ennemis !) où les joueurs incarnent des démons... ou des anges. Ces affreux/charmants personnages sont descendus sur Terre pour régler nos petits problèmes...

L'éditeur du très sanglant **Whog Shrog** n'a pas fait dans la dentelle de chasuble et l'ornement de ciboire. C'est drôlement noir et salement méchant. Pas sûr que Monseigneur Lefebvre apprécie l'humour de Croc, l'auteur infâme et ricanant de cette

FICHE — TEST

ROLEMASTER



(version française)

Près de 400 pages d'une densité rare expliquent aisément pourquoi les fanatiques disent de Rolemaster qu'il est très fouillé quand ses détracteurs parlent plus volontiers de fouillis.

S'il n'est pas le plus épais (135 pages seulement), le Manuel des Personnages et des Campagnes, l'un des trois qui compose Rolemaster, constitue le corps du jeu. C'est ici que sont regroupées les tables les plus courantes.

A ce sujet, notez que Rolemaster utilise des D100 (non fournis) et que la résolution de tout problème est à la charge du joueur, qui ajoute ou retranche bonus et autres malus, le Maître se "contentant" des tirages modificateurs (maladresse, par exemple), des monstres et de la lecture du résultat. Bref, nuls en calcul mental s'abstenir...

Classe : sans

Le manuel sus-évoqué, surtout destiné au maître de jeu, permet de créer ses personnages et contient des règles optionnelles dont on évitera d'abuser dans un premier temps. A n'en pas douter, la cueillette des herbes de sorts est une occupation fort louable et l'habilité à cuisiner n'a jamais fait de mal à personne, mais l'intitulé de ces compétences est suffisamment éloquent : elles sont secondaires ! De toute façon, avec une vingtaine de classes y compris la possibilité de commencer avec un personnage "sans classe" histoire de développer un vrai caractère, il y a de quoi faire...

Épées et sorciers

Les deux autres manuels contiennent la description des 2000 sorts (!) utilisables et moult tableaux destinés à résoudre les combats. Fichtre, tout est prévu, et même encore plus que ça. Par exemple, lors d'un combat, les personnages disposent d'un potentiel de points qu'ils peuvent doser pour attaquer et en même temps résister à l'attaque du monstre (par exemple, sur un total de 100, on peut attaquer avec 80 et se mettre 20 de côté histoire de ne pas dégager à la première riposte).

De même, en plus des points d'expérience, les joueurs se voient gratifiés de points de développement. Du coup, rien n'interdit à un guerrier d'apprendre des listes de sorts. Vous l'avez noté, ce jeu s'adresse avant tout aux rôlistes confirmés. Mais avec un peu de méthode et d'habitude, la complication fait place à la complexité. Et très vite, on se demande comment on a fait pour se passer d'une aussi belle chose...

Cyrille BARON

EN BREF
Éditeur : ICE
(Distribué par Hexagonal)
Type : jeu de rôle
(Adaptation française de la dernière édition américaine)
Nous aimons : ♥♥♥

oeuvre bifide et fortement soufrée... Prière d'essuyer ses pieds fourchus avant de jouer !

Deuxième grosse sortie, l'adaptation en Français de **Car Wars,** le jeu de Steve Jackson (auteur d'Illuminati). Un jeu de combat routier et futuriste vu sous l'angle du plateau et de Saint Mad Max, qui n'est pas sans rappeller le **Dark Future** de Games Workshop.

Agmat Citadel

Agmat Citadel importe de chez Games Workshop un intéressant compromis de jeu de rôle et de plateau, **Advanced HeroQuest,** où le Maître de Jeu joue CONTRE les personnages. Bref : des aventuriers doivent reconstituer une figure géométrique magique dont les éléments sont disséminés aux quatre coins d'un labyrinthe malfamé. Le matériel est superbe, comme à l'habitude chez G.W, et l'univers du jeu est compatible avec celui de **Warhammer.** Nous en reparlerons.

Hexagonal

Grande nouvelle : Hexagonal reprend la diffusion des figurines **Armageddon,** notre plus beau sujet d'orgueil national depuis la mort de Rodin.

Jeux Descartes

Le Père Descartes vous prépare **Horreur à Arkham,** un jeu de plateau très mouvementé, paraît-il, et dont nous n'avons pour l'instant vu que la couverture. A suivre.

Socomer

L'éditeur de Vive **l'Empereur !** a conclu un accord de distribution avec la firme anglo-saxonne Clash of Arms (rééditrice de **Napoleon at Leipzig,** la phase de la campagne de 1813 préliminaire à **Hanau**). Cet accord permettra peut-être au wargame français de s'implanter outre-Manche. Ce que Napo avait raté en 1805...

Eurogames

Ça y est ! On l'a vu, enfin ! Le **Dragon Noir** vous contemplera sur les étagères de vos revendeurs quand vous lirez ces lignes. Les habitués de la série **Cry Havoc** ne seront pas dépaysés par ce wargame médiéval-fantastique où le couteau et l'épée voisinent avec la magie au combat.

Le dragon minable de l'édition anglaise est devenu plus beau et plus gros et une carte de souterrains vient utilement compléter celles de la série sus-évoquée. Pour le reste, à suivre... **Viking** est lui aussi en cours de finition, patientez un peu.



Jeux Actuels

L'importateur n°1 du wargame en France ajoute à son catalogue la marque 3W, dont **Tomorrow the World** (les Nazis et les Japs ont gagné la guerre, horreur !) et **Modern Naval Battles** (un jeu de cartes plus navales que marines !).

Deux événements en bref : la sortie de **Red Barricade** (Stalingrad 1942...), premier d'une nouvelle série de modules historiques pour **Advanced Squad Leader** (Avalon Hill) et la diffusion systématique par Jeux Actuels de **General** et de **Strategy & Tactics,** bibles périodiques des wargamers. A noter sur le stand : des dés à 100 faces dont on peut aussi se servir... comme balles de golf.

Spelljammer : l'envol du dragon

Oyez rôlistes ! L'extension spatiale de Donjons & Dragons est enfin sortie...

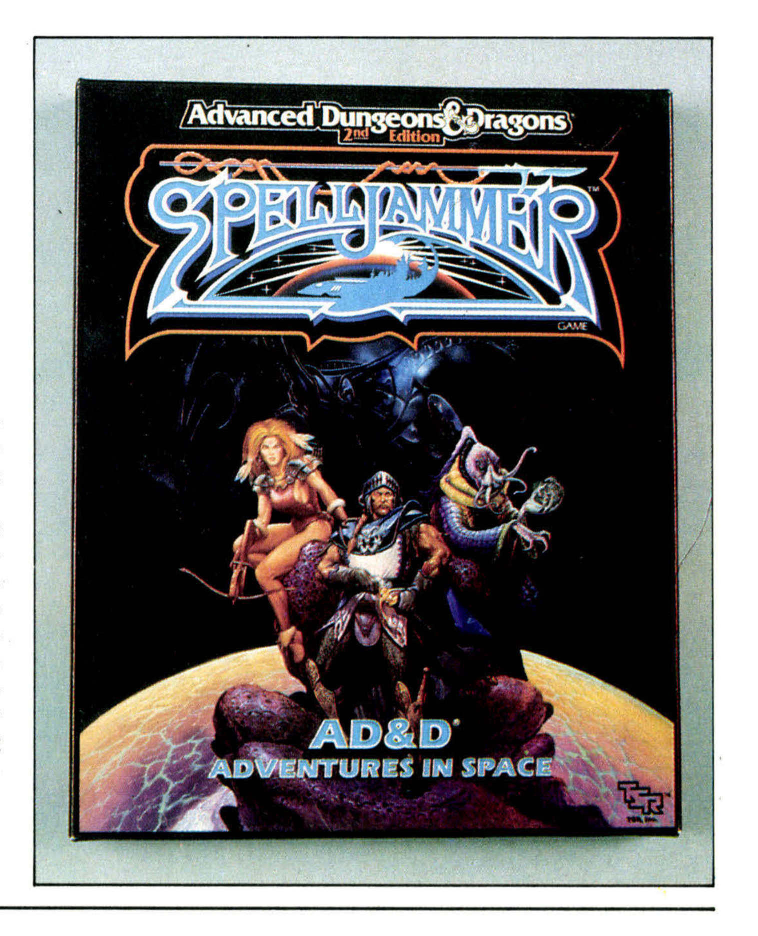
Spelljammer est l'extension intersidérale d'*Advanced Dungeons & Dragons* (2nd edition). Rien de bien difficile à assimiler, surtout si vous avez déjà lu les 756 volumes précédents. Le Spelljaming est la "conversion d'énergie magique en force motrice pour les navires de l'Espace".

Vous avez bien saisi : pas de diableries S-F. L'Espace, dans Spelljammer, est totalement voué à la magie. Spelljammer n'est pas très fort sur les sorts mais insiste sur les vaisseaux et fournit même de superbes planches, plans et règles, tout droit issus du wargame, pour résoudre les inévitables abordages et combats à distance.

Vous trouverez en plus une nouvelle collection de monstres et un choix complet de planètes à visiter. Notre bestiole préférée s'appelle Neogi : une blatte à tendance arachnéenne, avec la trombine de l'*Alien* de Ridley Scott surmontant le tout. Et son mode de vie est délicieusement terrifiant...

Édité par TSR. En anglais. 200 F environ.

Pierre GRUMBERG

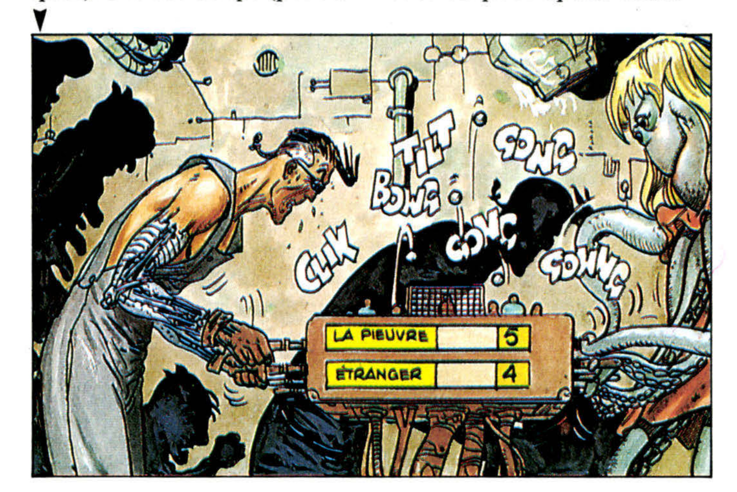


Kiosque

Burton & Cyb, Loubards des Étoiles

(Ortiz et Segura, éd. Comics USA)

Deux truands (sympathiques) font des coups (pendables) d'un bout à l'autre de la galaxie. C'est marrant et ça donnera sûrement des idées à certains Maîtres de Jeu en mal d'inspiration. A noter, en *guest star :* une pieuvre très joueuse qui nous rappelle quelqu'un...



(© Selecciones ilustradas et Comics USA pour l'édition française.)

White Dwarf, n° 121, mensuel, 20 F. Ce mois-ci, tout un dossier sur les orques, photos à l'appui. Extension pour *Space Hulk*.

Cahiers ludiques, n°5, parution irrégulière, 12 F. Ce fanzine réservé aux rôlistes vous apprendra tout sur l'évolution de la SF aux USA, et sur les jeux littéraires, à savoir *Hurlements* et *Maléfices*. A commander à Régis Jaulin, 12 place Viollet-le-Duc, 85000 LA ROCHE SUR YON.

Ragots dragonnesques, 3 F. Quatre pages qui regardent le jeu de rôle... et s'interrogent. Un numéro zéro qui devrait faire des petits, par le Club des Simuleurs de l'Étoile noire. A commander à Benjamin Ponsot, GIGNY SUR SAONE, 71240 SENNECEY LE GRAND.

Avatar. Jeu par correspondance et par minitel : on n'arrête pas le progrès... Vous êtes le représentant d'une civilisation ayant survécu aux menaces d'autodestruction. Ouf ! Il s'agit maintenant d'explorer la galaxie et d'exploiter ses ressources. Pour tout renseignement, écrivez à Diplo (qui propose ce jeu), jeu Avatar, B.P. 36, 35890 LAILLÉ. Joindre une enveloppe A4 timbrée à 7,40 F plus 3 timbres à 2,20 F.

Les Jeux à l'École et hors de l'École

*(Alain Bideau, éd. Robert *)*

Comment créer des jeux et les soumettre à vos élèves, enfants, grands-parents, poisson rouge... C'est bien fait, et rudement pratique, pour qui n'a pas les moyens. (75 F).

* *B.P. 4384*
69242 LYON CEDEX 4

Scène à Rio, n° 12, mensuel, 10 F. Pour un manuscrit, c'est très lisible, avec critiques de livres, scénario pour *Simulacres*, et réflexions sur les dessins animés actuels. Avec même un tampon authentifiant le fanzine. Méfiez-vous des contrefaçons ! Aubert Bonneau, 2 rue du Midi, 21800 QUÉTIGNY.

Annette LACOUR

POUR OU CONTRE

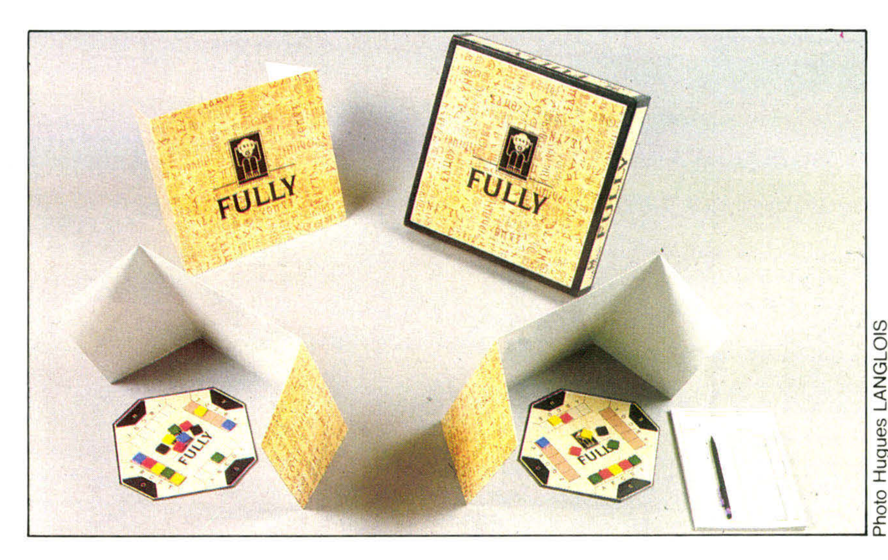


Photo Hugues LANGLOIS

Fully

Retrouver une combinaison secrète de couleurs en posant des questions codées auxquelles les réponses sont également codées : Master Mind quadri-dimensionnel ou casse-tête soporifique ? Bah ! Des goûts et des couleurs...

MATÉRIEL

- 4 plateaux de jeu
- 4 caches
- 4 crayons
- 200 pions jaunes, verts, bleus, noirs et rouges
- 2 blocs de marque

BUT DU JEU

Découvrir les combinaisons de couleur de son partenaire et celles des adversaires, ainsi que leurs codes de communication.

LE JEU

Les deux joueurs de chacune des deux équipes (Nord-Sud, Est-Ouest) mettent en place, secrètement, un langage codé qu'ils reportent sur leurs feuilles de marque : par exemple, 1 pour "je ne sais pas", 5 pour "j'ai", et ainsi de suite jusqu'à 9.

Chaque joueur compose individuellement une combinaison de couleurs, à l'abri de son cache. On peut utiliser plusieurs fois la même couleur, mais aucune case ne peut rester vide. A son tour, le joueur communique à son partenaire une information (initiale de la couleur, emplacement et un des neuf chiffres du langage codé) en utilisant le code de l'équipe. Son partenaire lui répond de la même façon.

A chaque tour, les joueurs inscrivent sur leurs feuilles de marque les "conversations". Après plusieurs tours, ils pourront commencer à décoder le langage adverse.

La partie prend fin au bout de 20 tours, ou avant si une des équipes fait "fully", c'est-à-dire pense avoir trouvé toutes les combinaisons. On fait le décompte des points par couleur et code de langage trouvés. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points.

POUR

Imaginez un Master Mind quadri-dimensionnel, et vous aurez une première idée de ce qu'est Fully ! Les règles sont des plus simples. Ce qui l'est moins, c'est de déterminer un code de langage qui soit efficace, suffisamment tordu pour dérouter les adversaires... sans plonger son partenaire dans la plus grande perplexité. Cette partie codage-décodage est le principal attrait du jeu : on se croirait dans une officine de la CIA déchiffrant les premiers discours de Gorbatchev.

Chaque joueur doit traiter en même temps les informations qu'il reçoit de son partenaire et celles que les adversaires se transmettent : dévoiler son jeu tout en essayant de ne pas le dévoiler, c'est déjà coton ! Il faut, en plus, guetter le moindre indice dans le dialogue adverse, du type "R.B. 7", auquel on répond "6" : c'est aussi surréaliste que de chercher à comprendre un film de Marguerite Duras !

Les synapses vont turbiner à plein régime, d'accord, mais en plus, on s'amuse. On résiste difficilement aux regards désespérés de l'un des joueurs, manifestement incompris par son partenaire, ou aux réponses farfelues destinées à troubler l'adversaire... Le suspense, quoi !

♥♥♥♥ **Annette LACOUR**

CONTRE

Un casse-tête pour quatre personnes. C'est un cas théorique intéressant, le genre de jeu dont on dit : "voilà une idée géniale", mais auquel on ne joue jamais ! Soyons honnêtes : vous vous voyez sortir votre Fully à la fin du repas et annoncer à l'assistance (habituée à Pictionary) : "Bon, maintenant, il est interdit de communiquer autrement que par chiffres, et défense de rigoler, ça trouble ma concentration !" ? Comme soirée conviviale, c'est réussi !

Heureusement, le paravent est là pour dissimuler les bâillements furtifs et protéger le sommeil quasi-inévitable des joueurs peu motivés. Fully est le seul somnifère qui donne la migraine avant d'endormir.

Ce qui ne vaut pas dire que ce soit un mauvais jeu, bien au contraire. Une très bonne copine à moi, qui se prend pour un ordinateur, apprécie énormément. Malheureusement, elle a du mal à trouver des partenaires compatibles : la partie plante au bout d'une demi-heure. Que voulez-vous, l'abstraction ne fait plus trop recette passé dix heures du soir... surtout si le vin est bon !

♥ **BUG DAMNÉ**

EN BREF

Éditeur : Sandoa
Type de jeu : déduction
Nombre de joueurs : 4
Clarté des règles : 8/10
Matériel - esthétique : 6/10
- efficacité : 8/10
Originalité : 9/10
Prix moyen : 345 F

HUMOUR NOIR

Guerre civile

Un jeu de société sur la guerre civile du Liban ? La blague serait de mauvais goût si le jeu n'avait été édité sur place, avec l'humour désespéré de ceux qui en ont trop vu...

"Sin El Fil, Liban, 1 décembre 1989. Qu'un pays soit en guerre civile depuis plus de 15 ans est un fait. Qu'il y ait des implications étrangères dans cette guerre est un fait. Que les milices s'approprient toutes les rentrées de l'État est un fait. Et que ces milices transforment leurs revenus en munitions pour poursuivre la lutte politique est aussi un fait. Et de tout ces faits est né le jeu *Guerre Civile*". ***Nagi Tueni***

Tous dans le même sac !

Guerre Civile n'est pas un wargame, mais un jeu de société, semblable par bien des côtés au bon vieux Monopoly. Les joueurs doivent s'approprier, en les achetant, les richesses économiques d'un pays fictif (?), le Mabil.

En exploitant ces richesses, les joueurs acquièrent des unités militaires et tentent de constituer une armée plus nombreuse que l'armée nationale. Les inévitables affrontements entre milices ne sont pas exclus, mais le jeu insiste plus sur l'aspect économique. C'est simple, rapide et bien équilibré.

Comme son auteur tient à le souligner, le jeu est apolitique. On n'y trouve aucune allusion directe à des personnages ou factions. C'est justement ce qui donne à Guerre Civile son aspect "réaliste" : quelle que soit leur appartenance politique ou religieuse, tous agissent de la même manière et poursuivent le même but !

Que l'auteur soit arrivé à transformer tout ça en règles d'un jeu en dit long. Si vous vous plaigniez de ne rien comprendre à la guerre du Liban, jouez à Guerre Civile et vos yeux s'ouvriront.

Otages à vendre...

Guerre Civile est drôle et terrifiant. Rien n'y est tout à fait innocent. Les cartes "événements", par exemple, sont empreintes d'un côté "vécu" sarcastique et poignant. Que le propriétaire d'une source ait eu l'idée un jour de mettre en bouteilles l'eau du robinet ne vous étonnera pas. Qu'une puissance étrangère vous fournisse en armes et munitions pour soutenir ses intérêts vous rappellera quelque chose. Et que la carte économique la plus lucrative soit la carte "otages" est une triste réalité. C'est ainsi, c'est la règle. Guerre Civile n'est pas qu'un jeu : c'est aussi une dénonciation, un manifeste courageux et original.

Appel au secours

Les paroles qui suivent vous éclaireront sur les conditions dans lesquelles est né ce jeu. "J'ai pris un risque énorme en finançant ce projet au Liban", écrit Nagi Tueni, "car la réalisation des moules et de la maquette a commencé en juillet 1989 (juste avant la percée de Souk-al-Gharb). J'ai pris ce risque tout en sachant que le Monde libre ne laisserait pas périr un peuple qui ne voudrait pas mourir". Nagi Tueni cherche un éditeur en France. Nous serons heureux de vous donner ses coordonnées.

Pierre GRUMBERG



Photo Hugues LANGLOIS

Liban : une guerre, des jeux...

Le conflit du Liban préoccupe bien sûr les wargamers. Si le côté "simulation" (un peu charognard, certes...) vous intéresse, sachez que vous pouvez trouver en France plusieurs jeux qui traitent de ce sujet.

- Sixth Fleet (Victory Games) - La stratégie à l'échelle de la Méditerranée, avec ses implications régionales (env. 300 F). En anglais.
- Test of Arms (GDW, v. J&S n°2 NF) - Cet excellent wargame à l'échelle subtactique (1 pion = 1 véhicule) propose de passionnants scénarios sur les affrontements au Liban, inter-arabes ou israéloarabes (env. 250 F). Traduit.
- Arab-Israeli Wars (Avalon Hill) - Un classique aux règles éprouvées, pour lequel vous scénariserez vous-même (env. 250 F). Traduit.
- Strategy and Tactics n° 126 (avril-mai 1989) - Dans cette revue consacrée aux wargames, un excellent encart, "Beyrouth 1982, an Arab Stalingrad" : Israël contre l'OLP ; et les civils qui trinquent... Commandez-le à l'Oeuf Cube ou Jeux de Guerre Diffusion. Environ 110 F. En anglais.
- Enfin, vous trouverez des scénarios et d'intéressantes précisions dans *Le Journal du Stratège* (juin 1989) : tout sur le Liban et les wargames qui en traitent. Dans toutes les bonnes boutiques. Et en français !

PLAY IT AGAIN

Long Cours

Une nouvelle version, une maquette flambant neuve et un succès public qui ne se dément pas... "Long Cours" a décidément le vent en poupe !

PRÉSENTATION

Nombre de joueurs

3 à 6

Matériel

— 1 planisphère divisé en 6 zones comprenant chacune 4 ports et un "lieu d'échouage" ;
— 240 tickets de 6 marchandises différentes (céréales, bois, or, tissus, fruits et laine) ;
— 12 cartes "déplacement direct", 12 cartes "bagarre", 12 cartes "tempête" ;
— 7 pions navires dont un "navire corsaire" ;
— 1 liasse de billets et 2 dés.

But du jeu

Couler tous les navires adverses. Le "corsaire" étant le seul navire capable d'en couler un autre, il est nécessaire de s'en rendre acquéreur.

Principe

Les joueurs déplacent leurs navires de port en port pour acheter et vendre des tickets marchandises.

A chaque type de marchandise est attribué un chiffre allant de 1 à 6 (1 = céréales, 2 = bois, etc.). Pour vendre des tickets, le joueur lance un dé. S'il possède des tickets du numéro sortant, la banque les rachète au triple de leur valeur d'achat (exemple : 2 tickets à 1000 F = 2000 F ; x 3 = 6000 F).

Lorsqu'un joueur le désire, il demande à mettre le "corsaire" aux enchères. Celui qui s'en rend acquéreur déplace le corsaire après son propre navire... et coule tous les bateaux qu'il croise sur son chemin.

Des cartes sont distribuées entre tous les joueurs et gardées secrètes par chacun d'eux.

• Une carte "tempête" permet de ravager l'une des 6 zones du planisphère. Les navires qui s'y trouvent perdent leurs tickets marchandises. Si le corsaire est pris dans la tempête, il est retiré du plateau et remis aux enchères ;
• Une carte "bagarre" permet d'affronter un adversaire situé sur le même port.
• Une carte "déplacement direct" permet de placer son navire sur n'importe quel port du planisphère.

Fin de partie

Le joueur dont le navire reste seul en jeu a gagné la partie.

Analyse

Les trois axes de construction d'une stratégie efficace sont énoncés dans la règle elle-même. Il s'agit :
1) des déplacements,
2) du jeu économique,
3) du jeu avec les cartes.

Et vogue le navire...

Deux raisons principales permettent de comprendre la motivation d'un joueur qui va déplacer son navire :
— le souhait de trouver le maximum de marchandises différentes ;
— la nécessité d'atteindre, en cas de danger, un autre port ou une autre zone.

On l'aura compris : le découpage du plateau en six zones est d'une importance capitale pour les déplacements. Si l'on compare les possibilités offertes par chacune de ces zones selon les deux critères retenus, le résultat est éloquent : il vaut mieux, et de très loin, naviguer dans la zone n°5. C'est elle, en effet, qui offre le plus grand choix de marchandises en un nombre de coups limité et qui présente le meilleur réseau de liaisons vers l'extérieur... On pourra aussi, dans une moindre mesure, re-

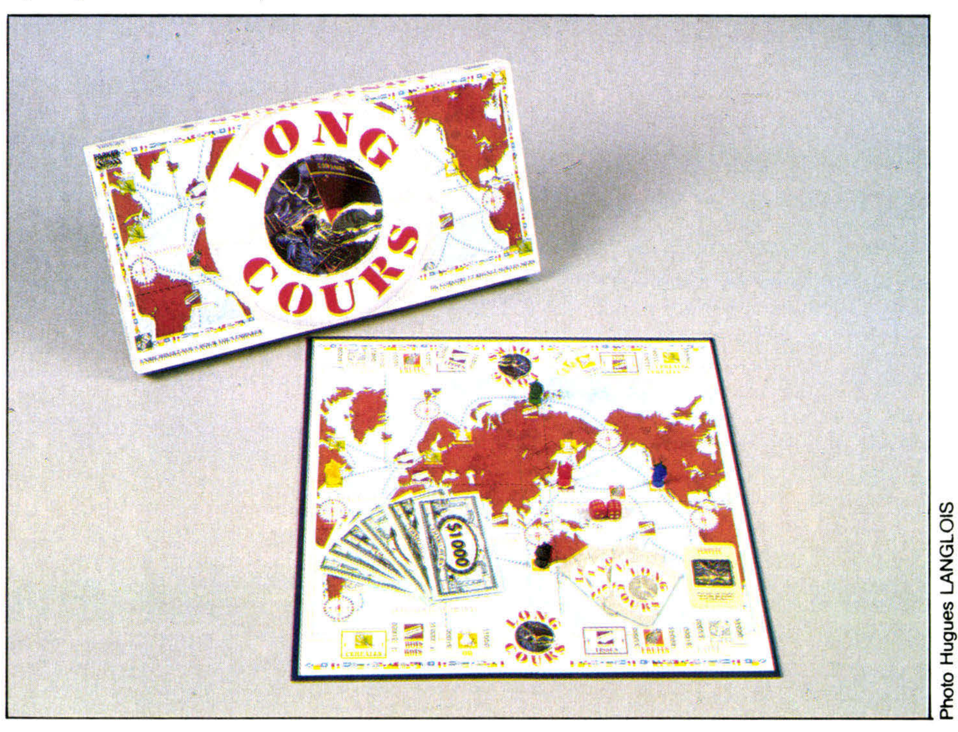


Photo Hugues LANGLOIS

tenir la zone n°1. La zone n°4, en revanche, est une voie sans issue et sans le moindre choix tactique, et il est souhaitable de l'éviter.

La route des Indes

Acheter et vendre des marchandises, ou comment faire fortune : voilà la première préoccupation d'un joueur en début de partie...

En fait, quiconque essaye de tirer les meilleurs bénéfices se pose inévitablement la question suivante : pour une somme d'argent donnée, est-il préférable d'acheter une seule marchandise en grande quantité ou une faible quantité de plusieurs marchandises ?

La réponse dépend, bien entendu, des possibilités de vente. Or, nous l'avons vu, celles-ci sont assujetties au résultat d'un lancer de dé. En théorie, aucune des deux solutions n'est donc préférable à l'autre.

Dans la pratique, chacune d'elles a ses avantages. Si votre cargaison est riche en marchandises différentes, vous serez assuré d'une rentrée d'argent modeste mais régulière. Si, par contre, vous êtes le seul joueur à pratiquer cette politique, l'un de vos adversaires prendra certainement sur vous un avantage durable en ne faisant commerce que d'une seule marchandise...

A l'abordage !

A force de s'investir dans des opérations commerciales, certains joueurs oublient parfois le but qui leur a été fixé : s'emparer du corsaire pour couler les navires adverses. Sur ce point, les cartes déterminent souvent l'attitude future des joueurs au cours de la partie.

De toutes les cartes, les "tempêtes" sont celles qui détiennent le pouvoir le plus étendu. Seule une tempête permet d'éliminer le corsaire et de le remettre aux enchères.

Un joueur qui ne posséderait ni le corsaire ni aucune "tempête" n'aurait donc, *a priori*, pas le moindre espoir de gagner la partie. Ce qui ne signifie pas qu'un grand nombre de "tempêtes" garantisse systématiquement la victoire : l'instant crucial se situe durant les enchères.

Une fortune conséquente permet d'acheter le corsaire plusieurs fois de suite et d'épuiser ainsi le nombre des "tempêtes" adverses. De nombreuses cartes "tempête" permettent d'épuiser la fortune des joueurs qui rachètent le corsaire. Les deux forces s'équilibrent admirablement...

Si vous voulez prendre l'avantage, tâchez avant tout de faire fortune sans gaspiller vos cartes "tempête". Il ne deviendra nécessaire de vous intéresser aux enchères que lorsque vos "déplacements directs" commenceront à manquer. Calculez alors le nombre de "tempêtes" que possèdent encore vos adversaires. La victoire appartient nécessairement au joueur qui peut acheter le corsaire lorsque l'ultime "tempête" de ses adversaires est tombée.



Photo Hugues LANGLOIS

Essayez-en une, essayez-les toutes ! Les cinq variantes qui suivent sont compatibles entre elles et même cumulables. Accrochez-vous au bastingage !

VARIANTE 1 : AU LARGE !

Pourquoi se priver du plaisir de traverser toutes les mers et... les bords du plateau de jeu ? Cette première variante s'impose d'elle-même. Elle consiste à ajouter quelques liaisons directes entre les ports suivants :

— Cap Horn (zone 4) et Valparaiso (zone 6),
— Caracas (zone 1) et Panama (zone 6),
— Montréal (zone 1) et les Iles Aléoutiennes (zone 3).

Vous pouvez compléter cette liste en reliant, dans la zone 4, Pointe Noire et Le Cap, et dans la zone 6, Sydney et Auckland. Nous vous laissons le soin d'évaluer les conséquences de ce rééquilibrage.

VARIANTE 2 : O MON BATEAU !

Le tonnage des navires ne connaissant aucune limite, il n'est pas rare de voir la banque "exploser" au cours d'une opération de vente trop juteuse. Voici deux solutions qui permettent d'y remédier :

1) ajouter une trentaine de billets, en coupures de $ 20,000 ;
2) limiter à $ 15,000 la capacité d'achat d'un navire dans un même tour de jeu.

VARIANTE 3 : AU TEMPS DES COLONIES

Fabriquez des pastilles à la couleur de votre navire. Vous pourrez désormais installer un comptoir dans le port où vous vous trouverez en y plaçant l'une de vos pastilles. Coût : $ 10,000 payables à la banque.

En voici les avantages :

1) chaque navire adverse (à l'exception du corsaire) vous versera $ 1,000 lorsqu'il passera par votre comptoir ;
2) la banque vous versera $ 1,000 par opération de vente ou d'achat effectuée sur l'un de vos comptoirs par un adversaire ;
3) lorsque vous serez surpris par le corsaire sur l'un de vos comptoirs, le joueur dirigeant le corsaire et vous-même lancerez le dé. Vous ne serez éliminé que si votre résultat est le plus faible.

VARIANTE 4 : O ! COMBIEN DE MARINS...

Étendez vos pouvoirs : à tout moment de la partie, un joueur pourra demander à ce que l'une des cartes "bagarre" déjà tombée soit mise aux enchères. Elle deviendra ainsi une arme de dissuasion efficace.

Par ailleurs, en abattant la carte de Force 12, un joueur pourra s'emparer du corsaire lorsque celui-ci attaquera son navire ou en allant lui-même à la rencontre du corsaire.

VARIANTE 5 : OCÉAN

Dans cette variante, toutes les opérations de vente sont soumises à la loi de marché stipulant qu'une denrée est d'autant plus chère qu'elle est rare. Au moment de vendre des tickets, en effet, vous multiplierez leur valeur d'achat :

— par 5, si vous êtes le seul joueur à posséder ce type de marchandise ;
— par 4, si un autre joueur transporte la même marchandise ;
— par 3, si deux joueurs transportent déjà cette marchandise ;
— par 2, si plus de deux joueurs la détiennent.

Dominique TELLIER

LES ÉDITEURS vous annoncent

Best-sellers

Dans cette nouvelle rubrique, nous vous tiendrons régulièrement au courant des meilleures ventes en jeux de société, jeux de simulation et bouquins.
Ce hit-parade rend compte du succès commercial, sur la période de Noël, et n'implique aucun jugement de valeur de notre part.

JEUX DE SOCIÉTÉ

1 - Pictionary
2 - Trivial Pursuit
3 - Scrabble
4 - Super Défi
5 - Dessinez c'est gagné
6 - Intrigues à Venise
7 - Monopoly
8 - Les mystères de Pékin
9 - Docteur Maboul
10 - Hôtel

On note une très lourde domination de Pictionary et Trivial Pursuit : chacun des deux se vend à lui seul presque autant que tous les autres jeux de la liste !

JEUX DE SIMULATION

1 - AD&D (2ème édition)
2 - Civilization
3 - Space Hulk
4 - Warhammer
5 - Squad Leader

Là encore, le numéro 1 domine largement : il est le seul à être en tête à peu près partout. Role Master, bien que présent dans assez peu de boutiques au moment de Noël, semble destiné à faire rapidement une entrée en force dans le Hit-Parade.

BOUQUINS

1 - La Super Majeure Cinquième (Le Rocher)
2 - L'Officiel du Scrabble (Larousse)
3 - Le Livre qui rend fou (Dunod)
4 - Bréviaire des Échecs (Stock)
5 - Passe, pair et gagne (Albin Michel)

Les ouvrages sur le Go se vendent également très bien, mais ces ventes étant réparties sur plusieurs titres, aucun d'entre eux n'a de résultats suffisants pour figurer au palmarès.

Réalisé avec la collaboration des magasins : Brocéliande (Nantes), Le Temple du Jeu (Bordeaux), L'Oeuf Cube (Paris), Le Cercle (Orgeval), Stratéjeux (Paris), FNAC Montparnasse (Paris), La Boutique du Bridgeur (Paris), Le Printemps (Paris), Galeries Lafayette (Paris), Le Train Bleu (Paris), Game's (Paris), FNAC Forum (Paris), Philibert (Strasbourg), Jouets Dondon (Mulhouse).

LE JEU MICRO DU MOIS
Dupliscra

Il y a des lustres qu'on attend le parfait logiScrabble. Il est né, le divin enfant, sous la forme d'une disquette anodine, baptisée Dupliscra. Prodigieux !

Dé-fi-ni-tif. C'est le premier mot que nous inspire ce logiciel. D'abord, parce qu'il est 100% complet et contient l'intégralité de l'Officiel du Scrabble (y compris les conjugaisons, soit 320 000 entrées, et sans la moindre erreur ou omission !!!). Ensuite, parce qu'il est d'un emploi simple, rapide comme l'éclair et doté d'intéressants accessoires. Et surtout parce que Dupliscra joue parfaitement.

Dupli-disquette

Le logiciel se présente en deux modules : Dupliscra (le jeu) et Duplirec (les gadgets et autres utilitaires). Dupliscra joue la version *duplicate*, utilisée en compétition. Le joueur dispose de diverses options (partie à rejouer, tirage aléatoire, affichage ou non des tops, décompte des points du joueur, temps de recherche, etc.) qui lui permettent de choisir sa configuration favorite. Les amateurs de gadgets apprécieront les grilles "mélangées", où les cases à primes sont réparties aléatoirement, ou les parties "joker", où chaque tirage est constitué de six lettres et d'un joker. Joie !

Fin lettré...

Au chapitre Duplirec (gadgets et autres utilitaires), citons un incroyable système de recherche et de tri des mots jusqu'à 15 lettres. Il vous donnera par exemple tous les mots en -IUM prenant leur pluriel en -IA, etc.

"Bof", direz-vous, "à quoi ça sert ?" Eh bien, pour tous les jeux de lettres, résolution de mots croisés ("mot de 8 lettres dont un A en 3ème et un P en 5ème", par exemple), versification (toutes les rimes en -GIE, pour composer des odes à votre journal préféré), recherche de benjamins (voir en page 37), etc. Au rayon accessoires, signalons encore quelques sympathiques jeux de lettres (Mot le plus long, Cousins, etc.).

Champion toutes catégories

Histoire de vérifier ses capacités, nous avons proposé à Dupliscra de rejouer la partie publiée en page 55 de notre numéro 3 (NF). Il en a amélioré le top de 8 points, soit 20 de mieux que le score

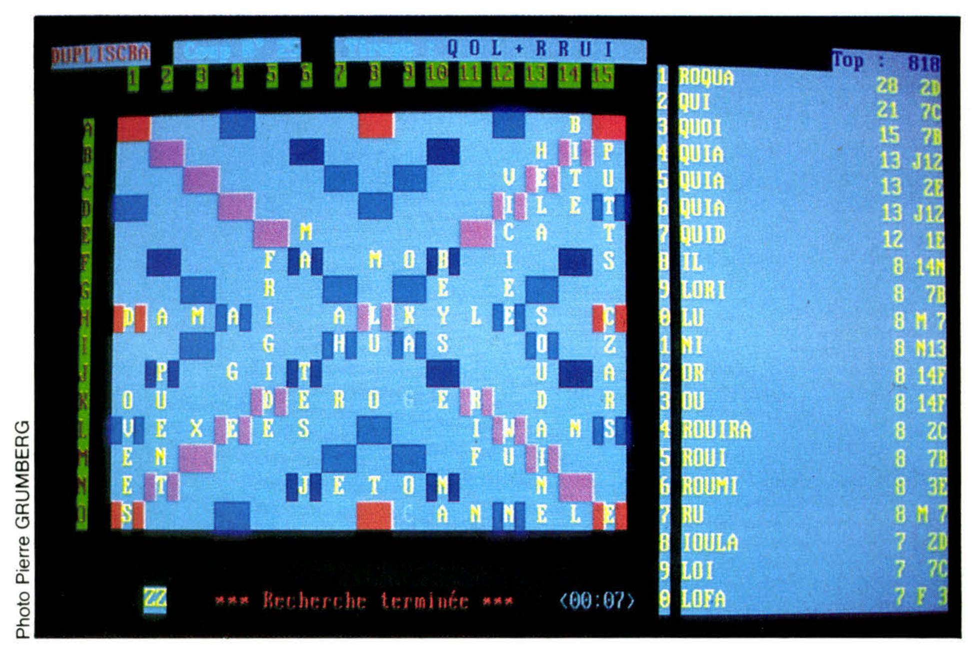


Photo Pierre GRUMBERG

réalisé par le champion du Monde en titre, Paul Levart, avec un temps de réflexion moyen de 30 secondes par coup... contre 2 minutes !

Convaincu ? Dupliscra est déjà la référence en tournoi, et équipera à brève échéance tous les clubs et les particuliers prêts à investir 1000 F pour leur jeu préféré. Nos champions - ils sont nombreux, à la Rédaction, à commencer par le Big Boss - ont tous reconnu, après test très attentif, la supériorité incontestable de Dupliscra sur les misérables humains.

La fin d'un monde...

Dupliscra ne signifie pas la fin du jeu de Scrabble mais plutôt l'apparition d'un nouveau critère de sélection : le Monde sera désormais partagé en deux. Ceux qui ont Dupliscra pour s'entraîner, et les autres. L'infaillibilité étant acquise, il est vrai que le jeu y perd en romantisme. Mais après tout, Le Mot le Plus Long continue d'avoir, malgré ses limites, de nombreux adeptes...

Signalons tout de même que Dupliscra a quelques petits défauts (aspect austère, pas de possibilité de sauver une partie, petits bugs d'affichage sans conséquence) qui n'entachent pas sa qualité. Que les inquiets se rassurent, l'actualisation de la base est prévue par l'auteur. Car vous le croirez à peine, mais Dupliscra est l'oeuvre d'un amateur ! Étourdissant...

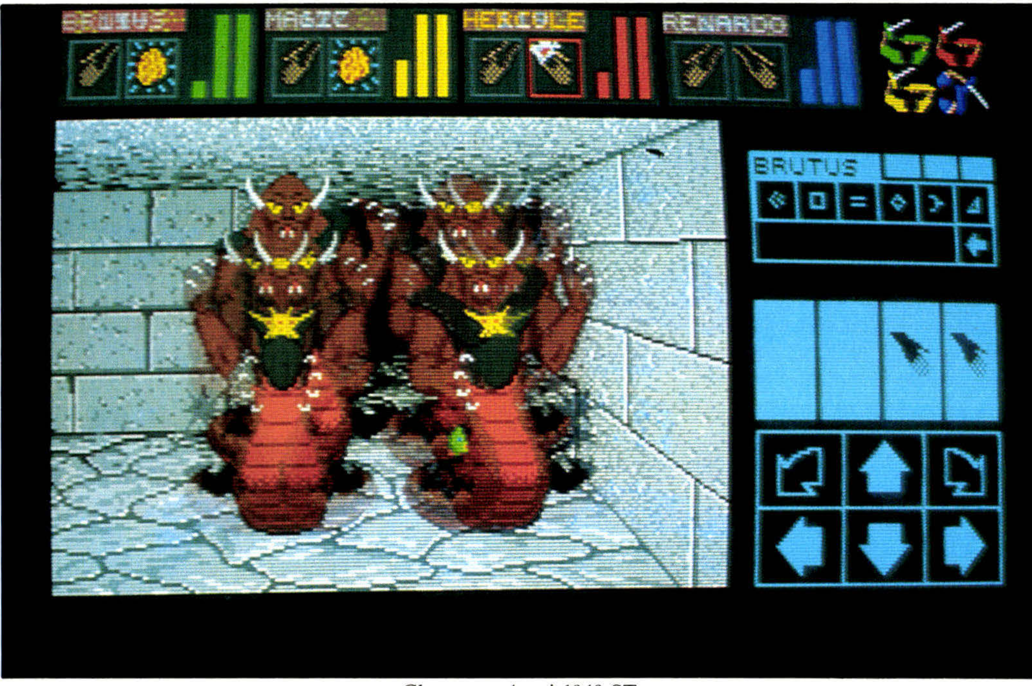
Pierre GRUMBERG

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : Gilbert FILLATRE
(BP 5011 - 14021 CAEN CEDEX)
Testé sur PC : Autres versions en préparation (écrire à l'auteur)
Son : —
Graphisme : 6/10
Animation : —
Originalité : 8/10
Prix : 1000 F
(livré avec "sentinelle" anti-pirate)
Nous aimons : 10/10 (Eh...)

MicroScopie

Chaos strikes back
(Dungeon Master expansion set)

Photos Pierre GRUMBERG



Chaos sur Atari 1040 ST

Qu'allons-nous trouver dans la boîte magique frappée d'un hideux logo Chaos Strikes back ? Bien sûr, le programme d'aventure qui suit Dungeon Master, mais aussi une disquette "utilitaire" et une mystérieuse pièce dorée comportant certains symboles.

Signalons tout de suite que dans la version anglaise, seule disponible à ce jour, le fascicule de règles est traduit : si le jeu est praticable sans une bonne connaissance de la langue, l'emploi de l'utilitaire est plus délicat.

Cet utilitaire est d'abord le passage obligé pour commencer la nouvelle aventure, que vous formiez une nouvelle équipe ou que vous préfériez continuer avec ceux qui triomphèrent déjà de Chaos, le magicien noir. Vos personnages ont beau perdre tout leur équipement, ils seront plus forts que ceux proposés.

Tranche, taille et fouille

Si, contrairement au premier scénario, l'action commence immédiatement et brutalement, dès les premières images, les adeptes de DM se sentiront en terrain familier. Le graphisme, l'architecture, les monstres et surtout l'état d'esprit et l'atmosphère de Dungeon Master sont totalement respectés.

Par contre, l'agencement des étages, la fréquence des pièges et astuces ainsi que celle des monstres ont évolué vers l'abondance et la complexité. Tracer des plans de sol est plus que jamais un travail de patience et de précision mais cette difficulté permet aux aventuriers acharnés que nous sommes d'éprouver encore bien des angoisses dans un jeu dont les mécanismes n'offrent plus de secret.

Quand Dieu s'en mêle

Si vous êtes de ceux qui furent bloqués à plusieurs reprises dans le premier épisode, vous avez de quoi vous faire des cheveux blancs. Que peuvent faire quatre aventuriers affamés qui ont perdu leur chemin ou se heurtent à une étape infranchissable, si ce n'est prier en espérant un miracle ?

Justement, c'est désormais possible puisque l'Oracle (une des fonctions de l'utilitaire) n'est autre que l'émanation de Dieu, une ligne directe avec Ze Big Boss. Confiez-lui votre sauvegarde et il vous éclairera sur la marche à suivre.

L'empreinte du Malin

Si l'aventure proposée est, au moins, d'aussi bonne qualité que la première, on peut toutefois faire quelques reproches à CSB, n'en déplaise aux inconditionnels. Au-delà du retard monstrueux, il faut regretter que le scénario soit toujours aussi insipide et à rallonge (bientôt Chaos Ze Riturn), que la panoplie de sons soit si restreinte (bien que très bonne), que de nombreux monstres soient repris (parfois légèrement modifiés) ; en somme le principal défaut de Chaos Strikes Back est de trop ressembler à Dungeon Master et de ne pas être franchement meilleur. C'est là se montrer très exigeant, pointilleux même : qui aime bien châtie bien. Allez, j'y retourne...

Renlô SUBLETT

(Merci à Dominique THOMAS, lecteur fidèle, pour sa disquette solution.)

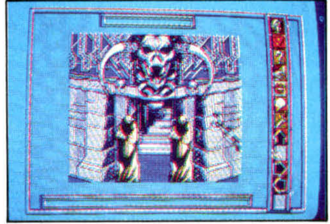
FICHE TECHNIQUE
Éditeur : FTL/Mirror Soft
Pour Atari ST
Son : 7/10
Graphisme : 9/10
Animation : 8/10
Originalité : ?
Nous aimons : 9/10

A noter : le clone de Dungeon Master, Bloodwych (v. J&S n°2 NF) dispose lui aussi d'une première extension, le Data Disk- Vol. 1, contenant 25 niveaux supplémentaires et du rabiot de monstres. Alors, contents ?

NECRON

Une aventure au graphisme remarquable et à la convivialité "tout souris-icônes" sympathique. Reste que les barbares censés assainir la planète (ou la 48ème dimension) nous gonflent un peu. Bah ! le décor rattrape largement la faiblesse flagrante du scénario. Si vous êtes un fan de Conan...

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : 16/32
Pour Atari ST
Son : 6/10
Graphisme : 8/10
Animation : 6/10
Originalité : 4/10
Nous aimons : 6/10


Necron sur Atari 1040 ST

PINBALL MAGIC

Voilà le flipper micro le plus chouette qu'on puisse imaginer. Des tas de tableaux pleins de bumpers, targets et autres bidules, des flips nerveux, possibilité de "masser" (attention au tilt...) : tout y est. L'impression de réalisme est telle qu'on se surprend à jeter de violents (et inutiles) coups de pieds dans la table. Le jeu d'adresse du mois.

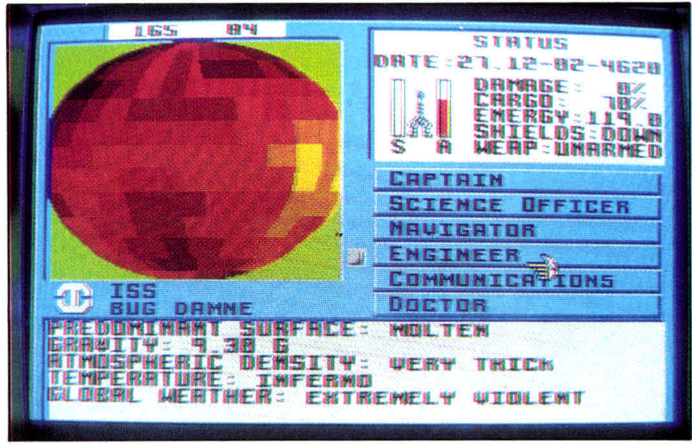
FICHE TECHNIQUE
Éditeur : Loriciel
Pour Amiga
Son : 7/10
Graphisme : 8/10
Animation : 9/10
Originalité : 5/10
Nous aimons : 8/10


Pinball Magic sur Amiga

STAR FLIGHT

Deux cent soixante-dix systèmes solaires, huit cents planètes à explorer, des rencontres du Troisième Type en pagaille, une quête passionnante, un exercice de gestion et de communication... et encore bien plus ! Star Flight n'est pas sans rappeller Elite (voir J&S n°55) : on y retrouve le même thème général, découvrir et exploiter les richesses de l'Espace, côté arcade en moins et enquête policière en plus.

Star Flight est passé inaperçu il y a plus d'un an sur PC. Son adaptation sur Amiga et très prochainement sur ST mérite qu'on revienne sur ce fâcheux oubli...



Star Flight sur Amiga

Objectifs Terre(s)

Votre mission : explorer des systèmes planétaires pour le compte d'Interstel, un organisme centralisateur basé sur le port spatial de la planète Arth. Plusieurs buts parallèles : découvrir pourquoi le soleil d'Arth veut absolument exploser (m'est avis que c'est louche...), repérer de nouvelles planètes en vue de colonisation, exploiter les richesses des planètes visitées pour financer vos expéditions futures, équiper votre vaisseau et entraîner votre équipage.

La carte sidérale dont vous disposez vous permettra de définir les coordonnées du système visé (type x et y). Chaque planète possède sa propre atmosphère, lithosphère, gravité, faune, etc. : toutes ne sont pas dignes d'une visite, mais vous apprendrez vite à faire le bon choix.

Guerre de course

Dans toutes ses tâches, votre équipage (cinq races de l'Espace disponibles) jouera un rôle considérable. Par exemple, la qualification de l'officier de communication permettra une traduction fiable lors des inévitables palabres avec différents extraterrestres. Vous remarquerez rapidement que vous pouvez récupérer la cargaison des vaisseaux détruits : un encouragement implicite à la piraterie...

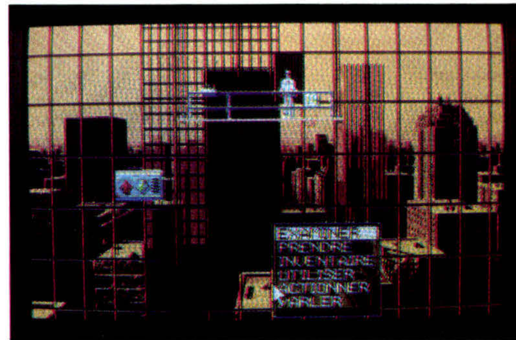
Avant de buter vos collègues, essayez quand même de les interviewer. Vous apprendrez beaucoup de choses intéressantes... Sauverez-vous Arth de l'anéantissement ? Trouverez-vous la clé de cette fichue 135.84 ? Et que cache l'amas 165.85 ? Damned, je le sais, mais je ne vous dirai rien !

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : Electronic Arts
Testé sur Amiga, disponible sur PC. Version Atari ST prévue pour mars 90. "Starflight 2, Trade Routes of the Cloud Nebula", en fait un nouveau scénario sur le thème, est disponible sur PC.
Son : 6/10
Graphisme : 7/10
Animation : 6/10
Originalité : 7/10
Nous aimons : 9/10

LES VOYAGEURS DU TEMPS

Une sympathique balade dans le Temps, pour désamorcer un piège diabolique, le tout très bien réalisé. Le système de jeu est au point (Delphine appelle ça "Cinématique", ça ne vous rappelle rien ?) : tout marche à la souris, à grand coups de menus instantanés. Le graphiste s'est défoncé, pas de doute. Mais...

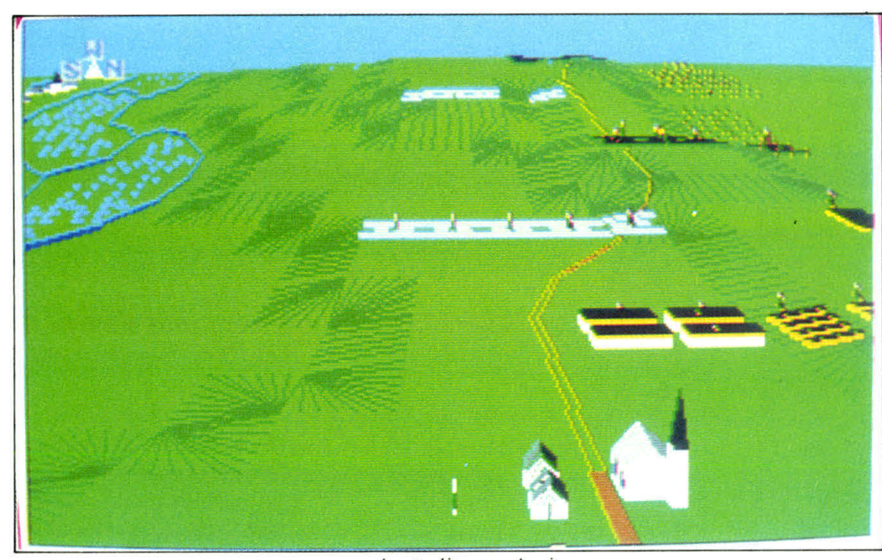
Mais. Eh bien, autant l'avouer, nous ne sommes pas emballés. Le scénario est banal et le type d'aventure pendant laquelle on coltine tout un bric-à-brac, pour avoir le plaisir de l'essayer sur tout ce qu'on rencontre, ne nous amuse plus guère. Même les traits d'humour font un peu laborieux. Franchement, à quoi bon refaire la même chose que Lucasfilm Games (voir Zak Mac Kraken, J&S n°58 ou Indy, J&S n°1 NF) ? Un bel emballage ne génère pas forcément une réussite...



Les Voyageurs du Temps sur Amiga

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : Delphine Software
Pour Amiga et Atari ST
Son : 7/10
Graphisme : 7/10
Animation : 7/10
Originalité : 3/10
Nous aimons : 6/10

MicroScopie



Austerlitz sur Amiga

AUSTERLITZ

Voici le troisième volume consacré par PSS aux batailles de Napoléon, après *Borodino* et *Waterloo*.

Eh bien... c'est raté ! D'abord parce que cette bataille, où le placement initial détermine qui sera le vainqueur (en vertu d'un piège tendu par Napo) n'est pas ludiquement équilibrée : les Français ont plus de 80 % de chances de gagner.

Saisie d'horreur

Ensuite, la fameuse vue en 3D n'est qu'un cauchemar d'illisibilité. Reste le mode de transmission des ordres. En théorie, il permet d'obtenir les conditions réelles de la bataille. Les estafettes peuvent ne jamais arriver à destination et l'inertie est parfaitement figurée : un ordre est quasi impossible à contrer, la latence entre émission d'un ordre et premier pas du soldat est respecté, etc.

En pratique, l'analyseur de syntaxe, lamentable, ajoute au "réalisme" le cauchemar de la saisie manuelle sur un clavier "qwertysé" (essayez de taper cinq fois de suite "Prschibitschewski" sans vous tromper !) et un manque paradoxal et exaspérant de souplesse pour l'enregistrement des ordres.

Rendez-nous nos hexagones !

Passons sur la nécessité de posséder le grand-breton, la lenteur tortuesque du programme et les gags de traduction du manuel (l'infanterie linéaire...). Ce manque total de convivialité est d'autant plus impardonnable que les mêmes critiques avaient été formulées pour Waterloo !

Alors ? Si vous débutez, passez votre chemin, ou achetez "Napoléon à Austerlitz" (Jeux Descartes), un wargame pas informatique pour deux sous mais bien plus sympa. Si vous êtes un grognard patient, ou si vous avez apprécié Waterloo, vous pouvez toujours essayer...

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : PSS
Testé sur Amiga, disponible sur ST
Son : —
Graphisme : 5/10
Animation : —
Originalité : 7/10
Nous aimons : 5/10

FIGHTER BOMBER

Prenez deux simulateurs de vol à succès (Falcon et F-19, v.J&S n°59). Plagiez à mort, rajoutez quelques sympathiques options et gadgets, soignez particulièrement le graphisme, et vous obtenez Fighter Bomber.

Bien joli...

Histoire de se démarquer un peu de la concurrence, Activision a basé son propos sur les missions de bombardement (d'où le titre). On peut donc choisir son zinc dans un catalogue richement illustré (sept avions différents) puis son adversaire aérien (sept autres coucous, dont notre Mirage 2000, joie!).

La suite, choix de la mission, équipement de l'avion, briefing, etc., est le croisement des deux jeux évoqués plus haut. Objectifs et armements sont classiques mais Bomber possède deux petits plus. En premier, la possibilité de construire soi-même ses missions, ce qui donne une durée de vie infinie au jeu. En second, le programme propose une séquence de ravitaillement en vol très spectaculaire mais, hélas ! très difficile.

Frustration Mach 2

Bomber avait de quoi faire mouche, mais n'a pas atteint sa cible et c'est dommage. Question "simulation" pure, c'est lamentable. Vous pensiez, pauvres gogos, vous payer sept avions ? Seuls changent les cockpits et l'aspect extérieur. Le comportement en vol est honteux : en virage, l'ordinateur calcule toujours le vol comme si l'avion évoluait en palier stabilisé, ne perdant ni vitesse, ni altitude !



Bomber sur Atari 1040 ST

On regrettera aussi le manuel imprécis et mal traduit. Bref, le moteur est loin de valoir la carlingue. L'appellation "simulateur" est usurpée : Bomber est un jeu d'arcade sophistiqué.

Ce qui n'est pas forcément un reproche.

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : Activision
Testé sur Amiga.
Disponible sur ST.
Son : 8/10
Graphisme : 8/10
Animation : 8/10
Originalité : 6/10
Nous aimons : 6/10

THE HOUND OF SHADOW

Ah, quel dommage que ce jeu ne soit pas traduit... Seuls les heureux anglicistes chevronnés auront accès à cette petite merveille. Imaginez un peu : une aventure façon rôliste, avec tirage de personnage, scénario poussé (pour une fois, on n'en est plus à sauver la Planète), images superbes et atmosphère de cauchemar à faire frémir H.P. Lovecraft dans sa tombe.

Entrez en analyse

The Hound of Shadow aurait pu être l'adaptation officielle de l'Appel de Cthulhu sur ordinateur. Malheureusement, Chaosium, l'éditeur du jeu de rôle, a refusé son accord. Qu'importe ! les deux compères d'Eldritch Games, eux-mêmes auteurs de scénarios traditionnels, ont parfaitement respecté l'univers du JdR : vous ne serez pas dépaysés.

Vous apprécierez l'incroyable travail de documentation sur le Londres des années 20 et surtout l'intrigue, entièrement originale, et basée (frissons !), sur des faits réels... Le mode texte, pas rebutant pour deux pence, renforce utilement l'ambiance, et l'analyseur de syntaxe, très souple, vous surprendra.

Du faux comme en vrai

The Hound of Shadow, contrairement aux jeux d'aventure classiques, ne comporte pas une mais plusieurs solutions, selon le personnage et la manière de le jouer. La logique de la vie réelle est respectée : fini, les solutions invraisemblables du style "Mettre clef dans four, allumer lumière et faire les pieds au mur en comptant jusqu'à 10.".

Fini aussi, le temps du bric-à-brac à coltiner : la contenance de vos poches décide de ce que vous pouvez prendre, pas plus. Cette impression de réalisme ajoute à l'ambiance et fait du jeu un vrai régal.

Les auteurs ont tout fait pour éviter que les joueurs soient "coincés". Grand progrès, il suffit d'indiquer l'endroit où l'on veut se rendre pour y parvenir sans plus attendre : plus de plans ou de perte de temps inutile. Jamais on n'a pris autant de plaisir à se faire peur...

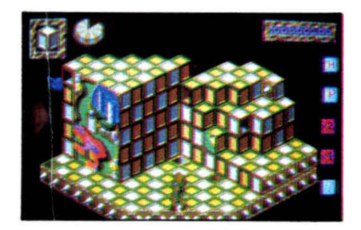


The Hound of Shadow sur Atari 1040 ST

FICHE TECHNIQUE
Éditeur :
Electronic Arts / Eldritch Games
Testé sur Atari ST, disponible prochainement sur Amiga
Son : —
Graphisme : 8/10
Animation : —
Originalité : 8/10
Nous aimons : 8/10

NEVERMIND

Un casse-tête redoutable déguisé en jeu d'arcade : tenter de reconstituer une image en récoltant des éléments dans les multiples dimensions d'un univers style Escher. Marcher sur les murs est une expérience amusante, mais Nevermind, comme son nom ne l'indique pas, est un jeu très difficile.



Nevermind sur Amiga

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : Psyclapse
Son : 6/10
Graphisme : 7/10
Animation : 6/10
Originalité : 8/10
Nous aimons : 7/10

SAMURAI

"...et il advint qu'en la troisième année suivant l'assassinat du Seigneur Agekawa, le jeune Bugdami succéda à son père. Il n'était pas un samouraï de grand renom. Son domaine était modeste et son armée ne comptait qu'une poignée de soldats."

"Mais il était plein de bonne volonté. A peine arrivé à la cour d'Akira Murashi, le nouveau seigneur, il crut bien faire en se portant volontaire pour occire un dangereux assassin. Hélas ! inexpert dans l'art de l'escrime, il ne s'en releva qu'avec quelques séances d'acupuncture."

Comment Bugdami devint un grand général

"Bugdami se reconvertit en chef de guerre. Le clan Murashi étant en très mauvaise querelle avec le clan Toriko Bugdami se mit au service de son seigneur. Après avoir difficilement acquis les rudiments de la Tactique (le Manuel du Samouraï n'étant pas très clair), Bugdami se mit à exceller dans la manoeuvre. Il agrandit son domaine et recruta une armée nombreuse."

Comment Bugdami conquit sa femme

"Un beau jour, le marieur Horikoshi se présenta chez Bugdami. Il lui proposa Ariko, la fille de Pelagato, un samouraï modeste mais honorable. Les noces furent repoussées, car la promise avait été enlevée par des brigands !"

"Fou de rage, Bugdami investit leur repaire, les massacra et récupéra Ariko au fil de son sabre (...) Bugdami vit bientôt naître deux fils et une fille, qu'il promit en mariage à son rival Toto, afin de mettre fin à leur différend. Et..."



Samurai sur Amstrad PC 2286

Comment vous deviendrez un Samuraï

Bon, vous l'avez compris, Samurai tient à la fois du wargame, du jeu de diplomatie et du jeu d'arcade. Ce n'est pas "beau" à proprement parler, et la séquence de duel est assez ratée. Mais c'est diablement prenant. Bugdami est daimyo (1), maintenant. Banzaï !

(1) Prince féodal

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : Microprose
Pour PC
Son : 2/10
Graphisme : 6/10
Animation : 6/10
Originalité : 8/10
Nous aimons : 7/10

Pierre GRUMBERG

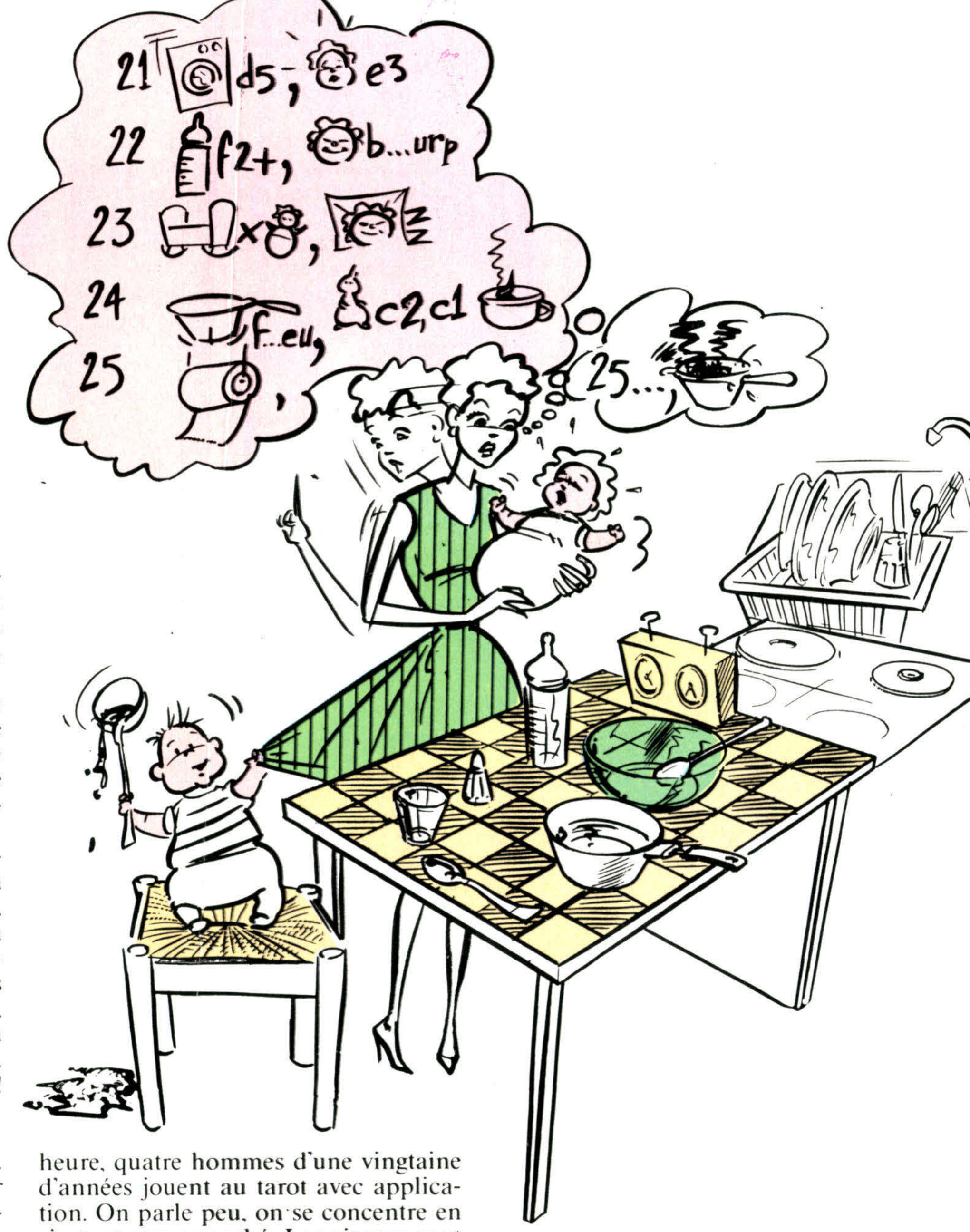

CAMEL
BRIQUET
CAMEL
Briquet tempête
Joannis-Schneider Conseil

Les femmes savent-elles jouer ?

La réponse est non : effectifs pléthoriques et résultats lamentables, les joueuses sont hors jeu.

La réponse est oui : aux Échecs et aux Dames, des surdouées dament le pion aux hommes...

La Femme est-elle l'avenir du Jeu ?



Minuit quarante-cinq. Xorak le navyborg, Arthur l'aventurier et Zita la prêtresse lancent leur Traban GTZ, à propulseur ultraluminique, à l'abordage de l'Orion Express, vaisseau-amiral de l'infâme Li Tron, le robot alcoolique rebelle dont le cerveau positronique tomba 457 ans plus tôt dans une cuve d'arséniure de Gallium en fermentation à 12°5...

Deux jets de dés plus tard, nos sympathiques héros parviennent sans peine à pénétrer dans la salle des machines, quand soudain... un smorkh mauve à poils durs apparaît sans apparat. "Damned !" s'écrie Xorak, "la carapace des smorkhs est quasi invulnérable." "Oui, enchaîne Arthur, mais leur cerveau n'est pas plus grand qu'un dé à 20 faces. Zita, télépathe-le en vitesse ! Zita ! Zita ? Hé !"

Zita, alias Catherine, n'entend plus. Effondrée depuis vingt minutes sur le sofa Ikea, entre les bouteilles de bibine vides et les restes de chorizo, elle dort du sommeil du juste, Zitherine. Elle ronronne à des années-lumière des smorkhs mauves... "Toujours pareil !" maugrée le maître de jeu. "C'est la dernière fois qu'on joue avec une nana !"

Un bar enfumé dans une petite ville de l'Ouest, vers 22 h. Depuis plus d'une heure, quatre hommes d'une vingtaine d'années jouent au tarot avec application. On parle peu, on se concentre en sirotant son panaché. Les visages sont graves et se toisent froidement à travers les volutes bleues. Deux des joueurs se sont fait accompagner de leur légitime...

Depuis le début de la partie, les épouses n'ont pas bougé, toujours assises légèrement en retrait derrière leur favori, elles ne parlent guère et se contentent de grignoter la paille de leur diabolo entre deux bâillements. Elles ne jouent pas et n'essayent même plus de faire semblant de regarder. Elles s'ennuient encore plus que les groupies forcées des footballeurs du dimanche...

Bruxelles, quartier du Heysel, Toussaint 1985. Cinq cents scrabbleurs des deux sexes sont réunis dans une salle immense, toute en longueur. La finale open des Championnats du Monde vient de débuter. L'ambiance est monacale. Trop ? L'arbitre, facétieux, demande à un quidam de perturber un peu ce trop bel ordonancement en allant claquer violemment la porte du fond. Clac ! fait le quidam. Ho ! font les dames. Panique dans les rangs... féminins. Pas un seul joueur ne bronche, mais toutes les joueuses sursautent et se retournent *comme un seul homme*.

Fans soumises

Tout est dit, ou presque. Les femmes savent-elles jouer ? La question se pose-t-elle vraiment ? Les joueurs, dans leur majorité, et même certaines joueuses de renom entament en choeur ce refrain miso :
1) les femmes ne veulent pas jouer ;
2) quand elles jouent, elles ne savent pas gagner ;
3) donc elles perdent (et ce sont évidemment de mauvaises perdantes !) ;
4) si, par miracle, elles jouent bien, ça ne dure pas : trop émotives, pas assez concentrées, elles craquent en compétition ; les nerfs !

Le jeu reste un univers de mâles qui aiment se retrouver entre hommes dans des lieux enfumés dont les femmes sont exclues, ou alors tolérées dans des rôles de potiches, comme ces fans soumises de la partie de Tarot.

Normal, me direz-vous : quand une femme essaye de jouer, elle ne parvient pas à entrer réellement dans le jeu. Car avant de s'endormir, Zita-Catherine n'était pas inactive. Au contraire : elle n'a cessé d'interrompre le maître de jeu avec des "Et pourquoi, je n'y ai pas droit ?".

Les hommes ont leurs règles...

Les femmes n'aiment pas suivre les règles du jeu (inventées par des hommes !), c'est bien connu. Ou alors, pour les détourner à leur avantage... Encore des idées reçues ? En voici, en voilà : même lorsqu'elles succombent au charme des tables vertes, des plateaux, des pions et des tournois, un rien les distrait, tout les affole, comme ces scrabbleuses de haut niveau dérangées par le moindre petit clac.

L'amour du jeu pour le jeu semble être l'une des dernières différences fondamentales entre hommes et femmes. Les chiffres sont implacables : sachez, cher lecteur de J&S, que vous êtes un homme à 85 %, que la Fédération d'Échecs ne revendique pas plus de 5 % de femmes adhérentes, celle du Go itou, que la proportion de gentes dames monte à près de 15 % au Tarot mais rechute à 2 % au jeu... de Dames !

Les femmes ne fréquentent presque pas les clubs de jeux de rôle et, de mémoire de wargameur, on n'a jamais vu une femme attablée devant Cry Havoc ou Full Métal Planète. La générale André, la seule femme général d'active, serait-elle l'unique wargameuse de France ?

"Holà, du calme !" s'écrie Raphaëlle. Si les femmes ne jouent pas ou si elles le font mal, c'est parce qu'elles placent ailleurs leurs centres d'intérêt". Raphaëlle est prof à Paris. Pour son malheur, elle vit entourée de joueurs alors qu'elle déteste tout ce qui ressemble de près ou de loin à un As de Pique, une figurine ou un damier.

> ***"Le jeu devrait être un divertissement, pas une contrainte. Quand je joue avec des hommes, j'ai toujours l'impression de passer un examen."***

Elle est sévère avec les joueurs : "Ce sont des gosses qui ont du temps à perdre. Les hommes compensent souvent dans le jeu ce qu'ils sont incapables de vivre. C'est le seul moyen qu'ils trouvent pour se défouler. Surtout, le jeu pourrait être anodin, mais les mecs le transforment facilement en compétition. C'est typiquement masculin de mettre en valeur la performance. Le jeu devrait être un divertissement, pas une contrainte. Quand je joue avec des hommes, j'ai toujours l'impression de passer un examen".

Jeux de lettres, jeux de femmes

Évidemment, Raphaëlle vit avec un joueur occasionnel. En fin de soirée, quand les hommes craquent pour un petit poke, elle se réfugie dans sa chambre avec les copines pour bavarder. Raphaëlle aime les mots. Et, bien sûr, malgré ses discours, elle adore le Scrabble.

Jeux de mots... jeux de femmes. Scrabble, Jarnac!, Des Chiffres et (surtout) des Lettres : les femmes aiment et en redemandent. Mais l'amour des mots ne se limite pas à celui des lettres. Si le rami reste le jeu le plus apprécié des femmes qui fréquentent les cercles, n'est-ce pas parce qu'il reste le seul jeu de cartes où il soit permis de bavarder ?

Et si les femmes sont aussi nombreuses que les hommes à fréquenter les clubs de bridge, ce n'est pas non plus un hasard. Autrefois, le bridge était un peu le radio-lavoir d'une certaine classe. On jouait une heure et demie : prétexte ! Le but était bien de papoter gaiement ensuite devant les petits fours.

Mais revenons aux jeux de lettres. La Fédération de Scrabble peut s'enorgueillir d'un taux de 65 % d'adhérentes. "Et ça monte jusqu'à 80 % sur la Côte d'Azur, avec toutes les veuves !", susurre une scrabbleuse.

Les Chiffres et les Lettres attirent aussi les femmes. Et elles gagnent ! Comme la Lorientaise Gisèle Eraud l'année dernière, et Simone Menesguen, de Lorient elle aussi, qui a remporté la finale en 78 et en 79 : "Bien sûr, j'ai toujours préféré les lettres aux chiffres" avoue-t-elle aujourd'hui. Comme toutes les femmes ?

Les femmes se jouent du jeu

" Les jeux de lettres sont un moyen d'expression pour de nombreuses femmes, commente Marie-Jo Goubin, présidente du club de Scrabble de Saint-Leu (Val d'Oise). Le jeu devient une forme de barvadage pour des femmes isolées, ce n'est pas un hasard si de nombreuses veuves jouent au Scrabble...".

Et de citer Françoise Dolto quelques heures avant sa mort : "Je vais bientôt retrouver Lacan et nous jouerons au Scrabble. Peut-être arriverons-nous enfin à nous comprendre..." Le Scrabble comme moyen de communication ? Ce n'est pourtant pas le but du jeu ! Mais quand les hommes prennent le jeu au sérieux, les femmes se jouent du jeu. La compétition, les rivalités, les performances ? Bof...

Au Scrabble, les femmes ont certes frappé très fort, avec Agnès Lempereur championne du Monde en 1973. Mais depuis... elles ne sont que 4 sur une cinquantaine en première série. Et seule Brigitte Battin a décroché un titre na-



Archives S.B.M. Monte-Carlo. et département Coordination et Préservation du patrimoine historique.

La femme flambeuse

Gloussements sous les perruques, la Cour est au comble de l'excitation. Attablée devant un trictrac, la reine joue... et perd. "Bah ! le roi paiera" pouffe-t-elle. Et Marie-Antoinette paiera à son tour pour avoir dilapidé le Trésor. C'est bien connu : le jeu mène à l'échafaud.

Les historiens du XXème siècle rejoignent Saint-Simon : la Cour des XVIIème et XVIIIème siècles est un vaste tripot, où les femmes ne sont pas les dernières à "flamber". Vrai ?

"Les femmes de la Cour appréciaient les jeux de hasard" nous glisse notre historien maison, Thierry Depaulis. "Et les archives policières du XVIIIème siècle nous indiquent que la plupart des établissements de jeux interdits étaient tenus par des femmes."

Rebelles aux jeux de stratégie, les femmes succomberaient-elles plus facilement au charme sulfureux des jeux de chance et d'argent ? Sautons un siècle. Rendez- vous à Monte-Carlo. Voici les grandes cocottes de la Belle Époque : Liane de Pougy, Cléo de Mérode, la belle Otero de Cadix... aux noms rococo et à l'extravagance naturelle, qui construisent la légende monégasque.

"Les femmes ont toujours aimé le casino, car elles y jouent avec l'argent des autres" s'exclament à l'unisson les maniaques de la roulette. "C'est de moins en moins vrai" rétorque Philippe Gazagne, directeur général du Casino de Deauville.

Depuis le temps des grandes cocottes, les femmes ont su conquérir leur autonomie financière. "Les femmes sont joueuses. Elles constituent 30 % de notre clientèle des jeux de table et la moitié de nos clients de jeux automatiques", poursuit P. Gazagne. Aux États-Unis, elles représentent déjà la majorité de la clientèle des casinos. Comme d'habitude, la France devrait suivre...

Quand il s'agit de frissonner du portefeuille, les femmes semblent préférer au Poker ces jeux de flambe pure. Problème de réputation ? Oui, le jeu est "viril". On fume et on boit. Et après ?

"Si les femmes ne jouent pas, c'est peut-être qu'elles se savent faciles à plumer", affirme un professionnel du poke. "Elles sont prêtes à payer plus, "pour voir". Elles ne supportent pas de ne pas connaître le jeu des autres."

La séduction ? "Elles en jouent, mais ça les pousse à la faute, par excès de confiance. Ou alors elles déstabilisent quelques joueurs, qui vont aller jusqu'à les laisser gagner par galanterie, et j'en profite pour les plumer à leur tour."

Pour lui, la femme est l'ennemi du joueur : "Quand un homme joue avec sa femme derrière lui, il va frimer et il se fait éclabousser". Misogyne, notre homme ? Il s'en défend... "Mais si ma femme se mettait à vouloir jouer, je le lui interdirais. Pas question qu'elle perde tout ce que je gagne !"

tional individuel, en remportant en 1989 la Coupe de France de partie libre du Festival de Cannes. "Elle a eu de la chance" ont commenté certains joueurs. Ben voyons...

Allergiques aux maths... allergiques au jeu ?

Il n'empêche, il y a comme un léger décalage : à la base, les scrabbleuses forment la majorité des troupes ; au sommet, la première femme est classée 10ème. "C'est normal, lâche un ancien champion du Monde. Les femmes aiment le Scrabble parce qu'elles pensent qu'il s'agit d'un jeu de lettres, alors que c'est un jeu mathématique." "Vrai !" renchérit Brigitte Battin, qui n'est pas tendre pour ses consoeurs. "Les femmes s'amusent à faire des mots plutôt que des points..."

D'où la question : l'allergie que les femmes semblent éprouver pour le jeu est-elle liée aux maths ? Gilles Cohen en est persuadé. Prof de math spé au lycée Saint-Louis (Paris), fondateur de l'Université du Bridge et président de la Fédération Française des Jeux Mathématiques, l'homme a longuement réfléchi à la question. Il avance une démonstration d'une rigueur toute mathématique :

1) le jeu est une simulation de la vie réelle, de la même façon que le rôle des maths est de fournir des modèles à l'ensemble des sciences ;

2) tous les jeux, ou presque, s'expliquent par les maths.

Or - air connu ! - les maths ont de tout temps rebuté les femmes. Idée reçue ? Gilles Cohen constate que tous les théorèmes d'importance furent énoncés par des hommes et qu'aujourd'hui encore les femmes obtiennent, à l'agrégation, de moins bons résultats que les hommes.

Pourquoi ? "Même lorsqu'elles sont passionnées par les maths, les femmes semblent avoir quelques handicaps. Il y a d'abord la pression psychologique et sociale, qui veut que les femmes soient plutôt littéraires que scientifiques. Ensuite, je pense que les femmes ont des facultés d'abstraction inférieures à celles des hommes. En revanche, elles ont une vision du concret plus poussée. Pour quelles raisons ? Sociologiques, psychologiques, physiologiques... Je ne saurais l'expliquer. Enfin, j'ai pu observer, notamment auprès des bridgeuses, que les femmes avaient un pouvoir de concentration parfois plus puissant que celui des hommes, mais certainement moins constant."

"Une femme n'oublie jamais la vie réelle"

Où l'on revient à l'anecdote de la porte qui claque... Les joueurs et les joueuses en sont d'accord : les femmes se concentrent plus difficilement que les hommes. "Quand un homme joue GAZ, il a marqué 33 points et c'est tout. Moi, je me demande si je l'ai fermé avant de partir !" affirme une scrabbleuse. "En compétition, mon champ visuel, et donc mon univers intellectuel et sensoriel, se réduit à 50 cm²." répond un scrabbleur.

"Un homme oubliera son travail, sa famille, ses soucis en jouant, une femme n'oubliera jamais ses enfants" souffle Raphaëlle. Sylvie Villard, une des meilleures bridgeuses françaises, raconte : "Un jour, en pleine partie, on m'a téléphoné pour me dire que mon gosse avait 40° de fièvre.

Résultat : j'ai perdu trois coups de suite. Même si on joue en couple, c'est toujours la femme qu'on prévient, pour ce genre d'histoire...".

Kay Momal : La meilleure scrabbleuse française est irlandaise



Charmante ? délicieuse ! C'est un bonheur d'interroger la première scrabbleuse française. A 66 ans, cette Irlando-Tourangelle est classée 10ème joueur national dans le seul sport (avec le parachutisme) où les femmes n'ont pas un championnat distinct de celui des hommes.

Kay n'a commencé le Scrabble qu'en 1981. Et elle cumule les paradoxes : ancienne prof d'anglais, elle a toujours aimé les maths ; surtout, elle adore la compétition.

"J'ai le handicap de mon âge, mais je m'entraîne beaucoup. Ça ne me coûte pas trop : pour moi, les dictionnaires d'anagrammes, c'est un délice !"

Si l'anglais est sa langue maternelle, elle excelle dans le jeu en VF, "mais je compte toujours mes points en anglais !". En revanche, le Scrabble dans la langue de Shakespeare ne la passionne pas : "C'est beaucoup moins intéressant. Et puis, il faudrait que j'apprenne...".

Kay Momal, ancienne prof d'anglais, la meilleure scrabbleuse française du moment, n'a commencé à se consacrer à la compétition qu'au début des années 80 : "Je n'avais plus le souci de mes élèves et de mes enfants." Sur l'autre versant de la pyramide des âges, on retrouve Anne Vétillard la rôliste ou Marie-Claire Chaine la championne de Go, et plus encore Judit Polgar, le génie échiquéen précoce du Danube. Celles-ci n'ont pas d'enfants et peuvent s'adonner à leur dada. Mais dans cinq ans, dans dix ans ?

Les hommes adeptes des jeux de l'esprit atteignent leur optimum intellectuel entre 20 et 35 ans... à l'âge où les femmes sont hors-jeu pour cause de couches-culottes, d'otites et de berceuses. Malgré le partage progressif des tâches, les hommes restent encore protégés des babillages lorsqu'il s'agit de jouter, le week-end, en bonne compagnie. "Tandis que la réciproque est loin d'être vraie, lâche Marie-Jo Goubin. Dans mon club de Scrabble, je connais des joueuses qui restent consignées à la maison le week-end, par leur mari : interdites de tournoi !"

Mozart assassinée ?

Mais la sortie de jeu peut survenir beaucoup plus tôt. Dans une compétition *a priori* aussi éloignée des sensibilités "féminines" que les jeux mathématiques, on retrouve tout de même une demi-douzaine de filles dans les 35 premiers du Championnat de France, au niveau des collèges. Mais cette proportion chute dès le lycée. Et il ne reste plus qu'une seule femme dans les 35 premiers de la Première Série.

Même phénomène aux Échecs : dans les clubs scolaires, les filles sont sensiblement aussi nombreuses que les garçons et obtiennent presque d'aussi bons résultats. Mais vers 15-16 ans, c'est la "cata". Les garçons, "drivés" par leurs parents, continuent à s'investir dans le jeu et progressent, tandis que les filles sont freinées par leur famille.

Et voici Mozart assassinée : une jeune joueuse est devenue championne de France féminine à 15 ans. L'enfant est prodige mais les parents, guère prodigues, l'incitent à abandonner.

Le jeu serait-il le dernier tabou ? Les femmes entrent en force dans les grandes écoles et toutes les professions s'ouvrent à elles, mais même pour le jeu le plus valorisant, la porte se ferme...



Photos Hugues LANGLOIS

Petite Mozart deviendra-t-elle grande ?

"C'est que, explique François Chevaldonnet, directeur technique de la Fédération Française d'Échecs, dans "jeu d'Échecs" il y a "jeu". Pour les jeunes filles, et surtout pour leur parents, l'image reste négative...".

Instinct de joueur, instinct de tueur ?

Papa Polgar ne serait pas d'accord. Heureux géniteur de trois joueuses d'Échecs "hors père", ce Hongrois a décidé que l'une de ses gamines deviendrait champion du Monde. A 14 ans, Judit est déjà la première joueuse de la planète et ne se situe qu'à quelques points du premier "Français", Boris Spassky.

Si elle reste, par conséquent, aux alentours de la 60ème place mondiale, elle est déjà meilleure que Kasparov à son âge. Voilà qui prouve que les femmes sont capables de tenir la dragée haute aux hommes sur leur terrain de jeu préféré, affirment les unes. Oui, mais à quel prix ? rétorquent les autres. Et il est vrai que les trois soeurs sont soumises à un entraînement paternel intensif qui ferait fuir en dos crawlé la plus herculéenne des nageuses est-allemandes.

En effet, depuis qu'on lui a inoculé cet "instinct de tueur" indispensable à tout joueur d'Échecs qui se respecte, Judit Polgar est-elle encore une femme ? A part Margaret Thatcher, les femmes sont-elles nées pour se battre ? Raphaëlle en rajoute : "Ce qui sépare les hommes et les femmes dans le jeu, c'est la pulsion de mort. Et ce n'est pas pour rien que les femmes portent la vie...". Rien de moins convivial qu'un club d'Échecs. Pas de parlotes, ni de salamalecs, on vient ici pour trucider l'adversaire.

Quel contraste avec l'ambiance feutrée et froufroutante du "Bridge-Marine de Brest", par exemple, où quelques hommes papotent en compagnie de dames de tous âges (à partir de 45 ans) en chemisier bleu à jabot blanc et collier de perles assorti.

Vieille France et raffinées, celles-ci recréent avec une certaine grâce les après-midi torrides et ventilés de Djibouti ou de Haïphong, où elles tuaient le temps en passant des contrats tandis que leurs marins de maris jouaient aux coloniaux en veste blanche sur le pont.

Toutes les joueuses interrogées dans cette enquête avouent leur dégoût pour la violence froide des Échecs, son caractère binaire, tout blanc ou tout noir, avec un seul but : tuer le Roi. L'explication est séduisante et vaut pour le jeu de Dames, et à plus forte raison pour les wargames. Mais les autres jeux ? Ici, chaque chapelle a son credo...



Photo Cinémathèque Française

L'Argent de la Vieille

"Le Go n'attire pas les femmes en raison de son image de jeu stratégique," affirme-t-on à la Fédération. "Le Tarot est victime, auprès des femmes, de sa réputation de jeu de bistrot", enchaîne notre chroniqueur Emmanuel Jeannin-Naltet.

"Les références SF ou médiévales fantastiques des jeux de rôles relèvent d'un univers culturel masculin" remarquent des maîtres de jeu. "Et il n'y a qu'à regarder une salle de cinéma lorsqu'on y passe Willow ou Stars War, pour constater que les femmes ne se bousculent pas au portillon."

Admettons. Mais encore ? Si les responsables des Fédérations de jeu que nous avons rencontrés semblent sincèrement désolés de ne pas attirer plus de joueuses (mais font-ils vraiment des efforts ?), les joueurs dans leur ensemble sont-ils vraiment disposés à accueillir les femmes à leur table ? Hum...

> ***" Ils continuent jusqu'au bout, pour ne pas avoir la honte de perdre contre une femme."***

Deux rôlistes m'accueillent dans leur donjon, autour d'une bouteille de whisky. "Bien sûr," disent-ils "nous aimerions accueillir des femmes dans notre club. Mais à chaque fois qu'une d'entre elles se présente, les gars en profitent pour la chambrer. L'ambiance est un peu potache...."

Résultat ? "Le paradoxe, c'est que nous incarnons souvent des rôles de femmes. Alors moi, évidemment, avec ma barbe, je suis obligé de caricaturer : voix aiguë, gestes maniérés...".

Mais ces joueurs sont-ils disposés à chevaucher des dragons en compagnie d'aventurières complices ? Le second rôliste avoue : "En fait, je n'ai pas envie de jouer avec des femmes. Ça ferait des histoires qui viendraient se greffer à l'intérieur du jeu, des risques de dissen-

sion... Le jeu reste une occasion de se voir entre hommes. Quand j'avais une copine, ça me permettait de souffler, de retrouver les potes. Le JdR a la même fonction que l'apéro autour du 421. Oui, je revendique son côté tribal et trivial. Maintenant, je n'ai plus de copine et je consacre mes week-ends au jeu...". Heureux au jeu, malheureux... où vous savez. Aimer ou jouer, il faut choisir.

Anne Vétillard : "Je suis une femme. Et alors ?"


Photo Hugues LANGLOIS

Elle est visiblement un peu agacée, Anne Vétillard : encore un(e) journaliste qui vient la questionner parce qu'elle est la seule femme de renom dans le milieu rôliste ! Elle préférerait qu'on l'interroge sur ses oeuvres plutôt que sur son sexe. On comprend, mais on n'y peut rien : le JdR est tellement marqué par les hommes que les exceptions deviennent rapidement emblématiques.

En France, elle est la première femme à avoir participé à la création d'un jeu (Légendes celtiques). Aujourd'hui elle travaille avec un partenaire à créer un nouveau JdR et elle occupe la fonction de gérante au sein de la société Paradoxes, qui organise des jeux grandeur nature.

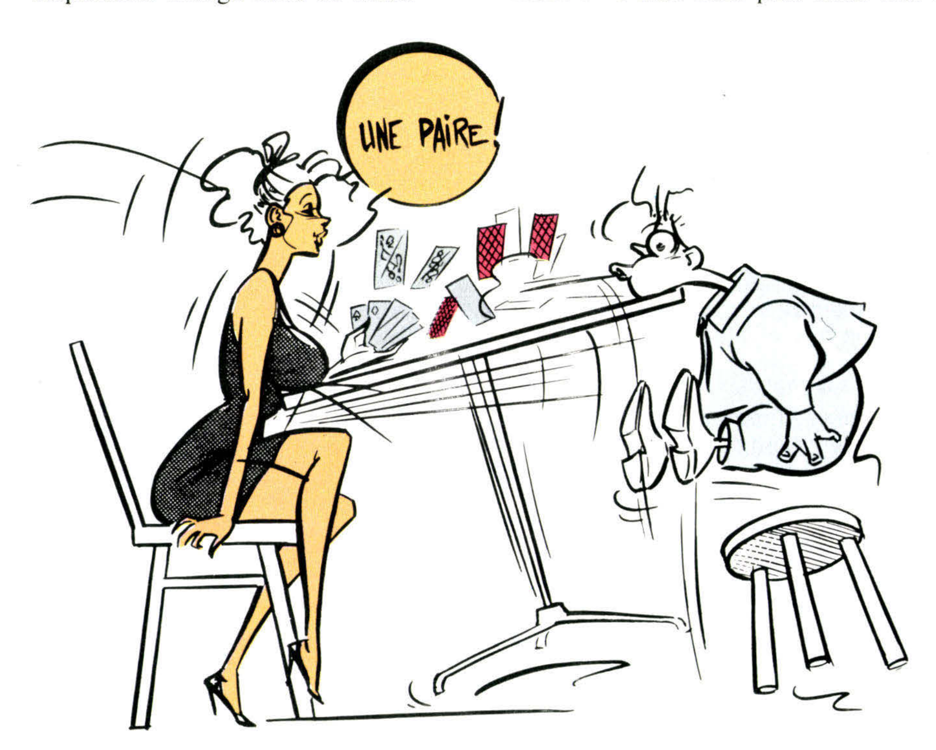
Parmi les clients de sa SARL, elle dénombre 20 % de femmes et dit : "Les femmes peuvent trouver dans le jeu d'autres plaisirs que les hommes. Elles aiment changer de peau. Elles jouent peut-être d'une manière plus subtile et cherchent à arriver à des résultats par la ruse et la diplomatie plutôt que par les armes."

Cercles de jeu : interdits aux dames !

Les femmes seraient-elles les ennemis du jeu ? En tout cas, elles y sont rarement les bienvenues. Jusqu'en 1986, elles étaient interdites d'entrée dans les cercles de jeu. Raison invoquée : les risques de prostitution !

Non, mesdames, on ne vous attend pas à bras ouverts. Et si vous persistez à vouloir investir la forteresse ludique, attendez-vous à tout ! Nicolas Giffard, maître international d'Échecs, raconte : "Dans les tournois open, les parties sont épuisantes pour les femmes. Les hommes qu'elles rencontrent n'abandonnent jamais. Ils continuent jusqu'au bout pour ne pas avoir la honte de perdre contre une femme." Nombre de joueuses se réfugient donc dans les tournois féminins. Mais c'est lâcher la proie pour l'ombre : on ne progresse pas dans un ghetto.

Au bridge, le phénomène est similaire. Il y a encore une vingtaine d'années, hommes et femmes vivaient dans deux mondes clos. Et puis quelques bridgeuses sont parvenues à forcer l'entrée du respectable Bridge-Club de Paris.



Véronique Bessis et Sylvie Villard racontent : "Avant nous, les femmes n'allaient pas dans les clubs de compétition."

"L'ambiance y était évidemment très misogyne : on attendait d'être tirée au sort pour pouvoir jouer un *duplicate*, et ça nous arrivait très rarement. Quand il n'y avait que sept hommes, ils nous prenaient pour faire la huitième. Et à la moindre faute, on ne nous ratait pas. Mais c'est une bonne école. Quand on a été charriée deux ou trois fois, on est blindée. De plus, c'est bien parce que nous nous sommes trouvées confrontées à de bons joueurs que nous avons progressé."

Quelques années plus tard, les résultats sont éloquents (voir encadré). Mais les mentalités ont-elle changé pour autant ? Pas sûr...

Des jeux pour les femmes ?

Quand Véronique Bessis a gagné le Championnat de Paris open 1989, en compagnie de Danielle Gaviard, un bridgeur a soutenu qu'il viendrait à son club en minijupe et porte-jarretelles si elles rééditaient l'exploit en finale du Championnat de France...

Banco ! Voilà la paire sacrée championne de France. Mais le travesti potentiel ne tient pas son pari... Un autre bridgeur, quant à lui, qui les avait précédées au palmarès de l'épreuve, pleurniche : "C'était mon plus beau titre et maintenant, il ne vaut plus rien." Bonjour l'ambiance !

Mais les résultats pourraient avoir raison des mentalités... Même dans les bastions masculins des jeux d'attaque, les petites Polgar pourraient créer la surprise. Déjà, le gotha mâle du jeu de Dames a tremblé sur ses bases en juin

Véronique Bessis et Sylvie Villard : Championnes recherchent sponsors



Photo Hugues LANGLOIS

Quel palmarès ! Vice-championnes du monde de bridge en 87 en Jamaïque, troisièmes en 85 à Sao Paulo, triples championnes d'Europe en 83, 85, 87, troisièmes en 89... Elles ont longtemps fait partie des meilleures "pattons" féminines du monde. Si leur équipe a explosé l'année dernière, avec Danielle Gaviard, Véronique Bessis est restée au meilleur niveau en 89 en gagnant les championnats de Paris, puis de France, open par paires. "On a eu de la chance. C'est un miracle !" dit-elle aujourd'hui. Et modeste, avec ça !

Alors, tout va pour le mieux ? Que non ! "Dans le bridge féminin, la relève n'est pas assurée. Le jeu n'attire plus les jeunes" soupirent-elles. Et bridger au meilleur niveau relève parfois du sacerdoce : "Malgré nos titres, nous n'avons jamais réussi à intéresser un seul sponsor !".

dernier, en URSS : la championne du Monde, Sadowskaïa, a fait match nul avec dix des meilleurs joueurs mondiaux. Du jamais vu !

Les femmes découvriraient-elles les vertus cachées des déclinaisons ludiques du "Pan ! t'es mort !" ? Après tout, le meilleur joueur de Supergang fut longtemps une femme, Calamity Cat de son nom de guerre, qui a émigré depuis au Canada. Attention les joueurs, elles arrivent !

Et des jeux plus accueillants pour les femmes font leur apparition...

Les femmes savent elles jouer ? La réponse est oui lorsque le jeu redevient synonyme de loisir et non pas de vaines compétitions plus ou moins matheuses. Imaginez une fin de soirée, un week-end pluvieux... et proposez un poke, une partie de Risk ou d'Échecs : impensable ! La moitié de l'assistance boude.

"Mais il y aura toujours une greluche pour sortir un Trivial Pursuit de l'armoire à chaussures" persifle un wargamer quizophobe. Les femmes aiment les quiz. Alibi culturel ? Pas seulement. Le Trivial et ses avatars sont surtout des jeux rapides, conviviaux, aux règles simples.

Simulation de la vie contre métaphore de la guerre

Les jeux ont toujours été inventés par des hommes pour des hommes. On comprend le malaise ! Prenez les jeux de rôle : *a priori*, AD & D & Co ont tout pour séduire les femmes : c'est le théâtre à la maison ! Mais une joueuse se passionne difficilement pour une quête aventureuse et forcément virile.

Pire : elle finira rarement une partie sans avoir été violée par un Troll... ou par le jet de dés d'un de ses partenaires ! Que les femmes "masterisent" et imposent leur univers, me direz-vous... "Nous ne sommes pas assez maso pour ingurgiter ces règles tordues" répond une joueuse occasionnelle.

Les femmes n'aiment pas jouer CONTRE les autres, mais AVEC les autres.

Résultat : le JdR fait flop, là où Comedia pourrait bien faire un carton. Ce nouveau jeu, basé sur l'improvision théâtrale ("Pour trente applaudifrancs, mimez à deux une visite chez un parent gâteux"), enthousiasme les premières testeuses que nous avons rencontrées, mais fait grimacer certains joueurs qui considèrent que, décidément, "ce n'est plus du jeu" !

Ah bon ?

Pas si sûr. Car une révolution ludique risque de permettre aux femmes de s'exprimer pleinement dans l'univers du jeu. Oui, elles raffolent de Pictionary et de ses avatars. Les tests de produits chez Kenner Parker l'indiquent, les expériences de fin de soirée le confirment.

Elles sont les premières à vouloir jouer à Brainstorm! ou à Publi Foly. Elles accordent leurs suffrages à Scrupules ou Extra Dry. Pensez donc : des jeux basées sur l'intuition féminine ! Vous savez quoi ? Le mois prochain, les jeux Nathan lancent justement Intuition. C'est (événement !) une femme qui l'a conçu...

Marie-Claire Chaine : Le Go est un jeu de dames



Photo Hugues LANGLOIS

En novembre dernier, au Japon, elle est parvenue à la huitième place du Championnat amateur, et surtout deuxième parmi les non asiatiques. 2ème dan amateur, Marie-Claire Chaine est la meilleure Française et doit se situer entre la vingtième et la trentième place chez les hommes.

Vive, passionnée par le Go, si elle joue aussi vite qu'elle parle, ses adversaires ne doivent pas voir le jour !

"Le Go finira par plaire aux femmes, car c'est un jeu qui fait énormément appel à l'intuition, même au plus haut niveau. Certaines parties parmi les plus célèbres ont été gagnées sur un coup intuitif et non pas grâce à une réflexion poussée. Le Go, essentiellement basé sur la stratégie, n'a rien à voir avec les Échecs, où la tactique a une plus grande place."

"Je pense que les femmes sont plus intéressées par la stratégie que par la tactique. Aux Échecs, les pièces sont hiérarchisées, occupent une position prédéfinie, le jeu est destructif et il se simplifie au cours de la partie... C'est un jeu brutal. Et les femmes ont certainement une approche de la violence qui n'est pas celle des hommes."

"Au Go, au contraire, toutes les pierres ont la même valeur, le jeu est souple est constructif. Il ne s'agit plus de tuer l'adversaire mais de faire un demi-point de plus que lui. Et ce sont ces parties-là qui sont magnifiques..."

Christiane Adams revendique une approche plus irrationnelle et remarque que ces nouveaux jeux entre Trivial Pursuit et simili-thérapie de groupe devraient, dans un premier temps, séduire surtout les femmes : "Les hommes sont plus réticents à parler d'eux-mêmes". Fini, le jeu-échappatoire des hommes introvertis...

Le comité de relecture d'Intuition comptait deux femmes pour un homme. Pur hasard ? Que non ! Pierre-Yves Allier, responsable chez Nathan du développement des jeux de société : "En produisant Intuition, nous avons évidemment pensé à intéresser les femmes. Le packaging n'est pas innocent et les questions sont loin d'être anodines. Étant donné que la durée de vie des jeux est de plus en plus courte, il est certain que nous cherchons à élargir notre marché.". Suivez son regard...



"... Le packaging n'est pas innocent..."

Jusqu'au milieu des années 80, le marché des éditeurs de jeux se limitait, *grosso modo*, à la moitié masculine de la population juvénile occidentale. Les mâles adultes, déculpabilisés, s'y sont mis depuis. Avec cette nouvelle décennie, plus féminine, on double le nombre des consommateurs potentiels !

Ces nouveaux jeux encore balbutiants vont certainement s'affiner. Déjà, ils sont : créatifs, littéraires, parfois subtils, toujours conviviaux. Ils ne supportent pas les règles contraignantes. Et la victoire finale y est plus que jamais un prétexte. On n'y joue plus *contre* soi, ou *contre* les autres, mais *avec* eux.

Si les Échecs sont une métaphore de la guerre, Extra-Dry pourrait se transformer en métaphore du bavardage et Comedia s'avérer une simulation étonnante de la vie quotidienne. Trop "féminine", la nouvelle donne ludique ? Et si la Femme était l'avenir du Jeu ?

Claude HURLEVENT

GAG ?

Quelle joueuse êtes-vous ?

Pour nos amies les femmes, un petit test destiné à déterminer leurs aptitudes véritables...

1 - La femme est faite pour le jeu comme l'homme pour...
a... l'amour (1 citrouille)
b... le tricot (1 endive)
c... la natation synchronisée (2 citrouilles)

2 - En tant que joueuse, votre trait dominant c'est...
a... votre gentillesse (1 endive)
b... votre sex-appeal (1 pomme)
c... votre mauvaise foi (1 carotte)

3 - Au jeu, une femme peut triompher d'un homme...
a... d'une courte poitrine (1 pomme)
b... par K.O. (1 carotte)
c... par hasard (1 Trèfle)

4 - Au Tarot, vous voudriez plutôt être...
a... l'Excuse (1 endive)
b... le Chien (1 chien)
c... voyante (1 tarte)

5 - Dans les mots croisés, ce que vous préférez, c'est...
a... regarder la solution (1 Trèfle)
b... mettre les S (1 endive)
c... colorier les cases blanches (1 tarte)

6 - Les petites Polgar sont...
a... des danseuses du Bolchoï (1 endive)
b... des automobiles roumaines (1 tarte)
c... des yaourts (2 endives)

7 - Pour vous, le Scrabble est un jeu qui se joue plutôt avec...
a... des chiffres et des lettres (1 endive)
b... des grand-mères (1 citrouille)
c... des porte-jarretelles (1 pomme)

8 - Si vous participiez à un jeu de rôle, vous préféreriez être...
a... MJ (1 endive)
b... PNJ (1 Trèfle)
c... ZKF (1 tarte)

9 - Ce que vous aimez le plus, dans le déroulement du jeu, c'est...
a... quand vous gagnez (1 carotte)
b... quand on s'engueule (1 citrouille)
c... quand c'est fini (1 tarte)

10 - Quand on vous parle stratégie, vous sortez votre...
a... dictionnaire (1 endive)
b... rouge à lèvres (1 pomme)
c... caniche (1 citrouille)

11 - Pour échapper à la corvée d'une partie de cartes, vous préférez...
a... divorcer (1 citrouille)
b... faire la vaisselle (1 endive)
c... vous évanouir (1 pomme)

12 - Quel jeu personnalisé seriez-vous fière d'utiliser avec vos amis ?
a Un jeu de Scrabble en pâtes fraîches (2 endives)
b Un Trivial Pursuit avec de vraies portions de camembert (3 endives)
c Un jeu de dames en pâte de fruit (1 endive)

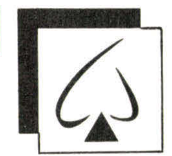
13 - Pour le prochain dossier de Jeux & Stratégie, vous verriez bien...
a... Les hommes savent-ils coudre ? (1 endive)
b... Les femmes savent-elles remuer les oreilles ? (1 tarte)
c... Les noirs sont-ils blancs ? (1 citrouille)

Réponses page 78

Mad Marc


SPECIALIST
GAMES WORKSHOP
CITADEL MINIATURES
STRATEJEUX
A DOMICILE...
13 rue Poirier de Narçay 75014 PARIS
Tél : 45 45 45 87 - Métro : Porte d'Orléans
Horaires d'ouverture : du mardi au samedi de 10h30 à 13h30 et de 14h à 19h
WARHAMMER 40 000: Le jeu de combat d'armées de figurines de Science Fiction (en anglais) 235 F
PEINTURES : CITADEL, déjà 3 boîtes de peintures et une d'encre, spécialement conçues pour peindre les figurines. La nouvelle boîte Space Marine contient 9 couleurs faites pour peindre les uniformes des 4 principales familles. 90 F la boîte.
ADEPTUS TITANICUS SPACE MARINE : Recréez le combat de l'"Horus Heresy" où les marines luttent contre des marines sur un champs de bataille dominé par les gigantesques robots appelés TITANS. Les deux jeux sont compatibles et permettent de combiner les forces massives de titans, machines et infanteries. Adeptus : 350 F - Space Marine : 280 F - (règles de base en français)
SPACE HULK : Homme contre Alien en combat désespéré. Dans le monde de Warhammer 40 000 l'empire arrivera-t-il à repousser les vaisseaux space hulk des genestealers en envoyant à l'assaut les redoutables Space Marine en armure terminator ? L'ambiance d'Aliens sur table. 280 F (traduction française incluse)
FANTASY MINIATURES : Le livre du Golden Demon Awards 1989, contient des photos couleurs des meilleures figurines ayant participé à ce concours, ainsi qu'un guide complet de peinture (en anglais) 110 F
Figurines Citadel
Toutes les nouveautés de White Dwarf
Jeux de rôle
Jeux de plateau
Vente par correspondance
Frais d'envoi
25 F France métropolitaine 60 F autre
Vos commandes postées dès réception
Tarifs sur demande
Indiquez le titre de ce journal avec votre commande
... et à la BOUTIQUE bien sûr !





Pour débuter...

(suite des numéros précédents)

Enchères : la première réponse
Sur l'ouverture de 1 SA

La précision de l'ouverture d'1 SA (16-18 H) facilite les réponses :

- à partir de 8 DH, **proposez** la manche ;
- à partir de 9 H ou 10 DH, **imposez** la manche.

(Rappel : une manche à 3 SA se joue à partir de 25 points H dans la ligne.)

Mais vous devez donner la **priorité** à la recherche d'un contrat en majeure (4 ♥ ou 4♠) dès que vous possédez une majeure au moins 4ème ; pour cela, utilisez l'enchère de 2♣ : **c'est la convention STAYMAN.**

Voici les réponses de l'ouvreur :
- 2♦ : pas de majeure
- 2♥ : 4 cartes à ♥
- 2♠ : 4 cartes à ♠
- 2 SA : 4 cartes à ♥ et 4 cartes à ♠

Faire un STAYMAN, c'est en quelque sorte demander à l'ouvreur d'1 SA : "Avez-vous une majeure quatrième ?".

Voici un résumé des réponses les plus simples sur l'ouverture d'1 SA.

Jusqu'à 7 (H ou DH) : passe, ou 2♥ - 2 ♠ avec une majeure au moins cinquième.

Avec 8-9 DH : 2 SA, ou 2 ♣ STAYMAN avec une majeure quatrième.

A partir de 9 H : 3 SA, ou 2♣ STAYMAN, ou 3♥ - 3♠ avec une majeure au moins cinquième.

A partir de 8 DH, avec une majeure 4ème face à 1 SA d'ouverture, répondez TOUJOURS 2♣ pour découvrir un éventuel fit 4-4.

Jeu de la carte : les impasses doubles

Lorsque vous faites une impasse, vous recherchez la place d'une carte. Si l'impasse est **double** vous recherchez la place de **deux** cartes.

A D 10 ☐ 7 6 3	**Il manque Roi-Valet** Jouez petit pour le 10, puis petit pour la Dame.
A 6 5 2 ☐ D 10 9 8	Jouez le 9 vers l'As, puis le 10 ; à partir de 9 cartes, tirez l'As en tête.
A V 10 ☐ 9 7 5	**Il manque Roi-Dame** Jouez petit pour le 10, puis petit pour le Valet.

RÈGLES

1 Jouez vers la plus grosse carte.
2 Faites l'impasse au plus petit des honneurs manquants.
3 Recommencez l'impasse.

Faisons le point...

Qu'avez-vous appris à ce stade ?

— le compte des points ;

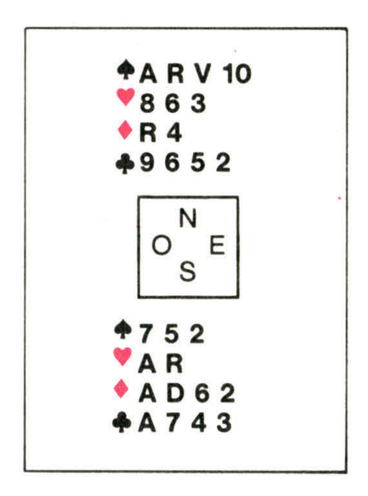
— l'ouverture et la première réponse ;

— les réponses sur 1 SA et le STAYMAN ;

— l'affranchissement et les impasses.

La 1ère donne complète

Nous allons à présent jouer une donne ensemble.



Les enchères

SUD	NORD
1 SA	2♣
2♦	3 SA

Sud, le donneur, ouvre d'1 SA avec 17 points H et une distribution régulière. Nord utilise le STAYMAN : avec 11 points H, il sait qu'il va jouer une manche.

Le jeu de la carte

Ouest entame de la Dame de ♥. Vous commencez par compter vos levées : 2 à ♠ - 2 à ♥ - 3 à ♦ - 1 à ♣

Avec huit levées, vous devez chercher la neuvième en faisant l'impasse à la Dame de ♠.

Si elle réussit, vous allez réaliser 10 levées, sinon vous en ferez 9. Le contrat est gagné, mais attention :

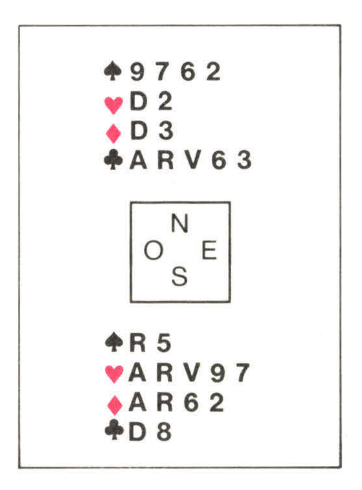
FAITES VOS IMPASSES AVANT D'ENCAISSER VOS LEVÉES MAITRESSES

...ou approfondir

Les enchères de Jeux & Stratégie sont basées sur la SUPER majeure cinquième — le STANDARD FRANÇAIS — de Michel Lebel

LA SÉQUENCE DU MOIS

Voici les jeux de Nord-Sud :



Sud est le donneur ; faites les enchères des deux joueurs, qui se déroulent dans le silence adverse.

La séquence de Michel Lebel

SUD	NORD
2♥	3♣
3♦	3♥
3 SA	6 SA

Commentaires

— Les trois premières enchères

1 L'ouverture : 2♥
Le jeu de Sud est puissant : 20 points H, 22 points DH, et une belle couleur 5ème ; il doit donc ouvrir de 2♥ (fort). Si vous avez adopté le 2 majeur faible ouvrez de 2♣ (fort indéterminé).

2 La réponse : 3♣
Le changement de couleur 3 sur 2 est positif, il garantit un minimum de 8 points H.

3 La deuxième enchère de l'ouvreur : 3♦
Sud nomme sa deuxième couleur : en effet, son partenaire pourrait fort bien détenir 4 cartes à ♦.

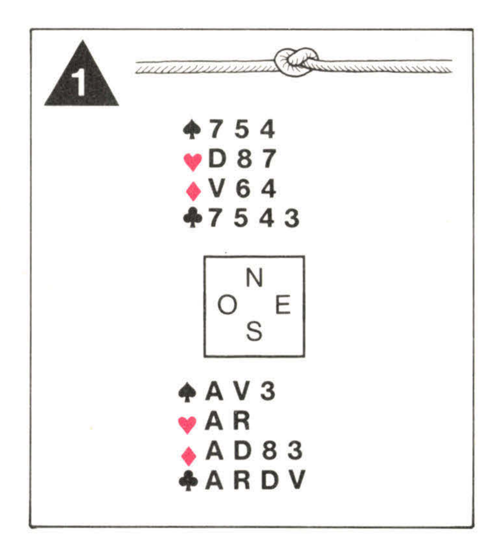
— La suite de la séquence

3♥ : Nord ayant indiqué par sa première réponse (3♣) un minimum de 8 points, il est logique que le camp Nord-Sud soit en situation "forcing à la manche". Le soutien à 3♥ s'impose, avec un gros honneur second en face d'un partenaire qui a ouvert d'un 2 fort : la Dame de est une carte-clé.
Sur 3♥, l'ouvreur, qui ignore encore que son partenaire est aussi fort, annonce 3 SA, montrant ainsi son arrêt à ♠. Bien renseigné, Nord peut maintenant conclure à 6 SA.

Les conseils de Michel Lebel

- **Ouvrez d'un 2 fort** avec 22-23 DH et une robuste couleur cinquième.
- Accordez une nette **plus-value** aux **"cartes-clés".**
- Dans la zone du chelem, annoncez **sans précipitation.**

PROBLÈMES



Les enchères

SUD	NORD
2♣	2♦
2 SA	3 SA

Vous jouez 3 SA en Sud. Ouest entame du 6 de ♠ (quatrième meilleure) et Est fournit le Roi.

2

♠ A V 3
♥ A 6 3
♦ R D 4 2
♣ R V 8

N
O E
S

♠ 7 6 4 2
♥ R D 3
♦ A 3
♣ A D 10 4

Les enchères

SUD	NORD
1 SA	6 SA

Vous jouez 6 SA en Sud. Ouest entame du Valet de ♥. Prenez toutes vos chances dans l'ordre.

Solutions page **78**

Michel LEBEL





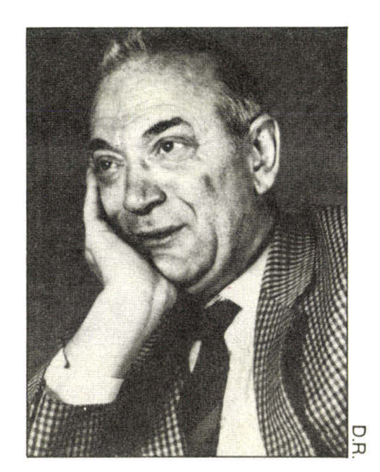
Viktor Kortchnoï, la fougue d'un dissident

Né le 23 juillet 1931 à Léningrad, Victor Lvovitch Kortchnoï apprit les règles du jeu à l'âge de six ans. Grand Maître International à 24 ans, Kortchnoï ne cessa de grimper dans la hiérarchie mondiale en remportant un maximum de tournois dans les années 60.

En 1974, il parvint en finale du Tournoi des Candidats. A l'issue d'un match acharné il dut s'incliner de justesse contre le "héros du socialisme triomphant", Anatoli Karpov.

Se sentant brimé par les autorités, Kortchnoï passa à l'Ouest en 1976 à l'issue du tournoi d'Amsterdam. Il devint alors une sorte de Soljenitsyne des Échecs.

Comme si la rage décuplait sa force, il se qualifia facilement pour le Championnat du Monde 1978 aux Philippines contre Karpov pour un nouveau match politico-échiquéen. Remontant de 2-5 à 5-5, Kortchnoï, emporté par sa fougue, prit des risques inconsidérés et dut s'incliner derechef.


D.R.

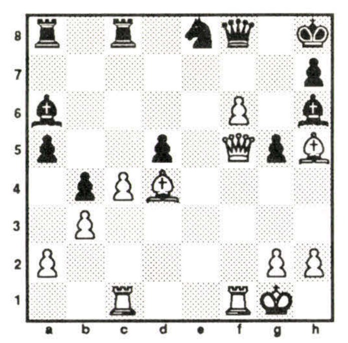
Il retrouva une dernière fois Karpov en 1981 à Merano. Il n'y eut là aucun suspense : le vieux lion offrit moins de résistance, si bien que, dans ce contexte politique passionné, des commentateurs y virent un "cadeau" du dissident en échange de la libération de sa femme et son fils, restés en URSS.

Grâce à son tempérament de lutteur, il a, au cours des années 80, encore vaillamment tenu son rang dans les dix meilleurs mondiaux.

EXERCICES



1 Quel fut le coup qui provoqua l'abandon ?



Les blancs jouent et gagnent.

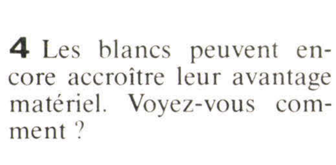
2 Même question, en changeant de couleur.

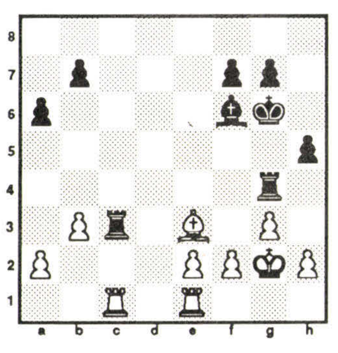
Les noirs jouent et gagnent.

3 Comment Kortchnoï profita-t-il de l'infiltration de sa Dame ?

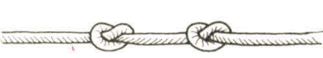
Les noirs jouent et gagnent.

4 Les blancs peuvent encore accroître leur avantage matériel. Voyez-vous comment ?

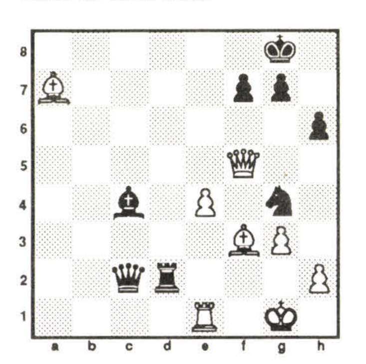




Les blancs jouent et gagnent.

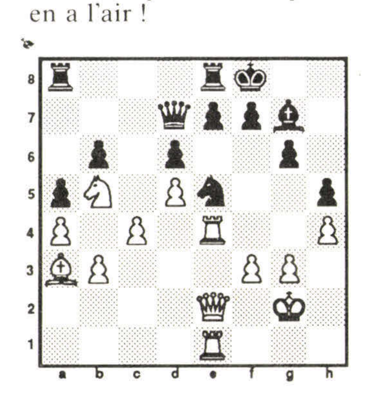


5 Un dégagement de ligne, tel est le thème tactique utilisé ici par notre héros. Je vous ai tout dit...



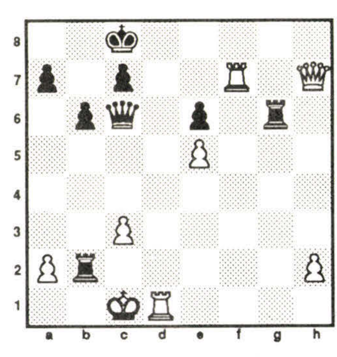
Les noirs jouent et gagnent.

6 Montrez que la position noire n'est pas si solide qu'elle en a l'air !



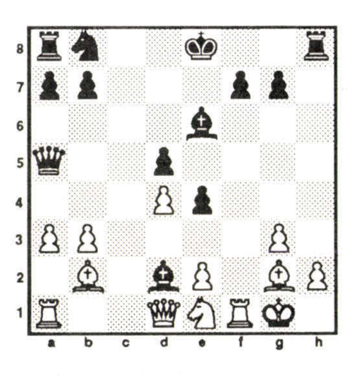
Les blancs jouent et gagnent.

7 L'un des cas, pas si fréquents, où le dicton "la meilleure défense, c'est l'attaque !" peut s'appliquer.



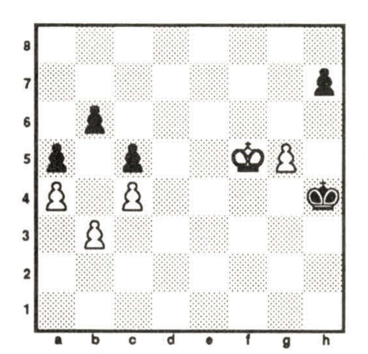
Les blancs jouent et gagnent.

8 La partie n'a pas commencé depuis longtemps mais Kortchnoï cause déjà la débâcle dans le camp adverse.



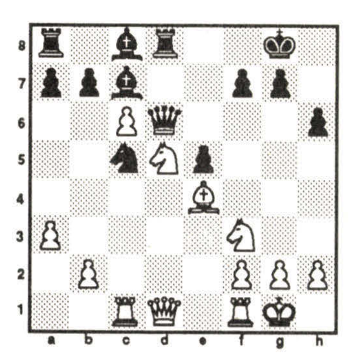
Les noirs jouent et gagnent.

9 Un vieux classique des finales de pions qu'on a toujours du plaisir à revoir... et à chercher de nouveau !



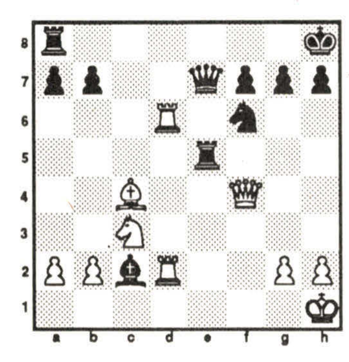
Les blancs jouent et gagnent.

10 Dans la série des brillants coups intermédiaires...



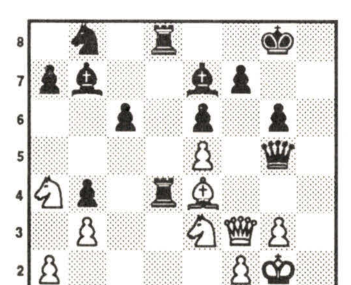
Les blancs jouent et gagnent.

11 Dans les problèmes d'Échecs on appelle cela le "Thème Novotny". Il est rarissime de le voir, comme ici, mis en pratique.



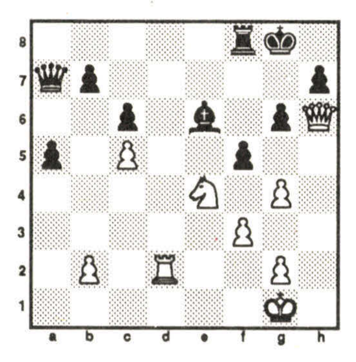
Les noirs jouent et gagnent.

12 Kortchnoï venait de sacrifier un pion. Pour quelle raison ?



Les blancs jouent et gagnent.

13 Beaucoup de matériel a été échangé, mais pas suffisamment pour que les noirs s'en sortent.



Les blancs jouent et gagnent.

Solutions page 78

PARTIE COMMENTÉE

Évian, 1977
(7ème partie du match)
Blancs : Kortchnoï
Noirs : Polugaïevsky
Défense slave, variante de Méran

1.c4
Kortchnoï joue alternativement 1.c4, 1.d4 ou 1.Cf3. En de très rares occasions ("pour me sentir jeune !" affirme-t-il) il lui arrive de jouer 1.e4.

1...Cf6 2.Cc3 e6 3.Cf3 d5 4.d4 c6
Après un début en Anglaise, nous voilà dans les méandres de la Défense Slave.

5.e3
L'autre option est 5.Fg5 qui amène, par 5...dxc4 6.e4 b5, les turbulences de la "contre-attaque Botvinnik".

5...Cbd7 6.Fd3 dxc4

7.Fxc4 b5 8.Fd3 Fb7
La ligne principale de cette variante continue par 8...a6 9.e4 c5 et les blancs ont alors le choix entre 10.d5 ("Attaque Reynolds") et 10.e5. Par trois fois dans ce match, Polugaïevsky eut recours à 8...Fb7, ne militant pas pour son emploi puisqu'il en tira deux défaites et une nullité !

9.0-0
9.e4 b4 10.Ca4 c5 11.e5 Cd5 est plus usuel, mais entraîne une simplification du jeu que Kortchnoï, très ambitieux avec les blancs, rejette.

9...b4 10.Ce4 Fe7
Sur 10...c5 11.Cxf6+! les noirs doivent reprendre avec le pion g7 car 11...Cxf6 ou 11...Dxf6 se heurtent au coup gênant 12.Fb5.

11.Cxf6+ Cxf6 12.e4 0-0 13.Dc2
Menaçant le pion h7.

13...h6 14.Fe3 Tc8
L'émancipation noire passe par la poussée c6-c5.

15.Tfd1 c5 16.dxc5 Cg4 17.Fd4 e5 18.h3
18.Fxe5? Txc5 coûterait une pièce.

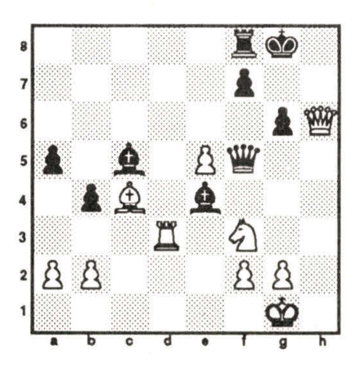
18...exd4 19.hxg4 Txc5 20.Dd2 a5 21.Tac1 Dd7?
La faiblesse du pion d4 cause des soucis aux noirs, mais ce coup va permettre aux blancs d'attaquer l'aile-Roi tout en se débarrassant de leurs pions doublés. Le recul 21...Tc8 semble le plus tenace.

22.Txc5 Fxc5 23.g5 hxg5
23...h5 serait trop risqué à cause de 24.g6!

24.Dxg5 De7 25.Dh5! g6 26.Dh6 Df6 27.Fc4 d3
Et non 27...Fxe4? 28.Cg5! avec double attaque, en h7 et en e4. A juste titre, les noirs activent leurs Fous en donnant le pion d4.

28.e5 Df5
En voulant éviter une mauvaise finale les noirs vont subir une attaque en règle contre leur Roi. Peut-être 28...Dg7 aurait-il mieux résisté ?

29.Txd3 Fe4

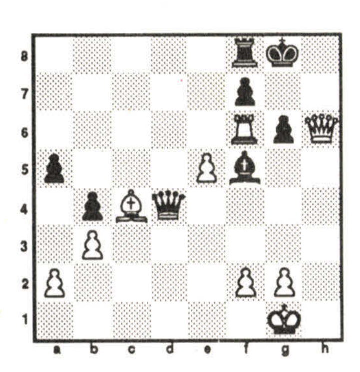


30.Td6!!
Un beau moyen d'amener la Tour en renfort. Elle est imprenable puisque la prise en f2 ne serait plus possible (comme sur le diagramme) en réponse au saut du Cavalier en g5.

30...Dg4 31.Tf6 Ff5
31...Fxf3? 32.Txg6+

32.b3
Évitant le piège tendu : 32.Cg5? Fxf2+! 33.Rxf2 (33.Rf1 Dd1+) Df4+ et les noirs ont l'échec perpétuel.

32...Fd4 33.Cxd4! Dxd4



34.Txg6+!! Fxg6

35.Dxg6+ Rh8 36.Dh6+ Rg8 37.e6 De4
37...Dd1+ 38.Rh2 Dd6+ 39.g3

38.exf7+ Txf7 39.Df6 Db1+ 40.Rh2 Dh7+

41.Rg3 Dd3+ 42.f3!
42.Fxd3?? Txf6

42...Dxc4 43.Dd8+ Abandon.
43...Tf8 44.Dg5+ Rh7 45.Dh5+ Rg7 46.bxc4 etc.

Nicolas GIFFARD

J&S a traité de l'initiation aux Échecs dans les numéros 26 à 30. Pour vous les procurer, reportez-vous à la page 74.





Rallongez 90

Il est peu de mots plus utiles que les rajouts en une lettre ; ce sont ces mots qui donnent les coups les plus rentables, car ils permettent de rallonger un mot, tout en en posant un autre perpendiculairement. Dans ce domaine des rallonges en une lettre, l'O.D.S. comporte un certain nombre de nouveautés, dont nous commençons la liste ci-dessous avec les rallonges initiales :

ABATTURE
ABLE
ABRAS
ABREUVAGE
ABRIE
ABRIONS
ABUTER...
ACAGNARDE
ACARPE
ACENSEE
ACHALE
ACHARS
ACHOPPER...
ACREMENT
ADO
ADON
ADONC
AFAT
AGENAIS
AGENTE
AGRAINAGE
AGREEUR
AGUILLONS
AHEURTER...
AIDEAUX
ALEM
ALEXIQUE
ALU
AMANDEE
AMASSEUR,SE
AMORDANCER...
AMOUILLER...(1)
ANEE
ANILLE
APIS
AREG
ARETINS
ASEXUEL,LE
ATOUR
AVINAGE
AVOYAIS...
AVOYER
BANDANTE
BASSETTE
BASTER
BATTABLE
BAUGEE
BECOSSES
BLACK
BLOT
BRAGUE
BRAIRE...(2)
BRAMEE
BRAND
BRAYER...
BRETAILLER...(1)
BRIDAGE
CAGEE
CAIDAT
CALLER...
CALUS
CANNELER...
CANUS
CAVICOLE
CHOUQUE
CLAQUEUR
CLOUP
COBIER
CRAYERE
CRETAIS
CRETIQUE
CRISER
CROUTEE
CRUCHEE
DAIL
DAILLE
DARDILLON
DERS
DEVASER...
DORIN
DRING
DRUSE
EBOUE,E
EBOURROIR
ECHAROGNE
ECHAUMER...
ECOTER...
ECULER...
ECUREUR
ELATIF
EMIE
EMOUCHER...
EMOULEUR,EUSE
EMOUSSAGE
EPAILLAGE
EPINCEUR,EUSE
ESCAROLE

(1) Verbe intransitif
(2) Verbe défectif

LE COIN DU STRATEGE

Vous allez prendre la place de Michel Battin dans cette partie, qui l'oppose à Bruno Cohen-Bacrie. Munissez-vous d'un cache que vous descendrez progressivement ; vous découvrirez à chaque fois votre tirage puis, à la ligne suivante, le coup joué, celui de l'adversaire, et les commentaires éventuels...

M. BATTIN	Cumul	B. COHEN-BACRIE	Cumul
S S A W I N E NEWS, H6, 14	26	ACHETONS, 9A, 68	68
IWANS, H4, 30 ouvre un peu trop.			
A I S + D E R U DECUIRAS, B7, 76	102	INITIALE, 11B, 66	134
Ou DECRUAIS pour le même score (DECRUSAI ouvre trop).			
B E E V K O ? KOB, 13A, 55	157	LUXER, H11, 45	179
E V E ? + S E R (R)ESERVE, J9, 78	235	GRANULE, K3, 67	246
Moins ouvrant que les scrabbles en 15H, pour 83.			
O I P S A E L POILERAS, 4F, 72	307	ENTRISME, D2, 72	318
OPALISE ou PALOISE, C1, 74, est trop risqué.			
N P T F A M G FAN, 12D, 26	333	MYO(P)IES, L9, 87	405
NEF, C13, 39, est nettement supérieur.			
T P M G + A R H HA, 8A, 30	363	FERAI, 5B, 20	425
Mieux que TREMPA, 2B, 30.			
P T R A M G + Z PAGEZ, 2A, 34	397	CINQ, 6F, 32	457
Un très joli ERSATZ, 15J, 45, mais qui laisse trop de places à l'adversaire.			
M R T + L O U B LOTIR, G3, 19	416	JOUI, H1, 35	492
M O U B + E D T OPTE, A1, 21	437	VU, 10F, 31	523
Avec autant de retard, il semble préférable de jouer STEM, 15L, 15.			
B U M D EMBU, 14L, 14	451	TAUD, O12, 18	541
D DE, I10, 6	457 + 2 459	reste LE	541 - 2 539

ENTRAINEZ-VOUS

Pour rejouer cette partie, munissez-vous d'un cache que vous ferez glisser toutes les 3 minutes (temps de compétition), de façon à faire apparaître à chaque ligne le nouveau tirage et la solution du coup précédent. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent ; le signe - indique que ce reliquat a été rejeté.

Partie jouée au Tournoi de l'Argus des Assurances le 10-12-89

Tirage	Mot retenu	Place	Score
RLAFENY			
NL+MIUSA	FRAYE	H 4	42
ESHUUCM	FULMINAS	4 H	76
U+TIEDSR	MUCHES (a)	9 D	35
EEETNSZ	SURDITE	10 H	83
E+ECBIAE	SENTEZ	O 10	57
EEEIC+?L	ABSENTEZ	O 8	57
EBLNFAO	EC(R)ETIEZ	15 H	107
NO+ETDER	FAIBLE	L 8	30
PQDLIEO	DETOURNE	E 5	86
LOQ+AILU	PIED	G 12	28
LLO+OITA	QUASI	O 1	36
ILLO+RAE	OTA	G 5	20
L+NUEKOS	ENROLAIT	M 3	28
NEL+OLRT	SOUK	D 12	50
ONLL+EMO	TREK	15 A	39
OLE+R?AI	MONEL (b)	13 I	16
GVJISNU	(E)NROLAIT	A 8	74
VIGNUS+G	JE	N 14	36
GNUG+XWA	VOIS	6 L	22
WANGG+VH	TAUX	6 G	33
	AH	F 13	28
Total			983

(a) MUCHER (v.t.) : cacher (b) MONEL : alliage

1 : Paul LEVART et Lucette SCHRAMM 977

CODIFICATION DE LA GRILLE

Les lignes du scrabblier sont codées par des lettres de A à O, et les colonnes par des numéros de 1 à 15. La position d'un mot est déterminée par les coordonnées de sa première lettre : si la ligne est indiquée d'abord, le mot est horizontal, et il est vertical si c'est le numéro qui apparait en premier lieu.

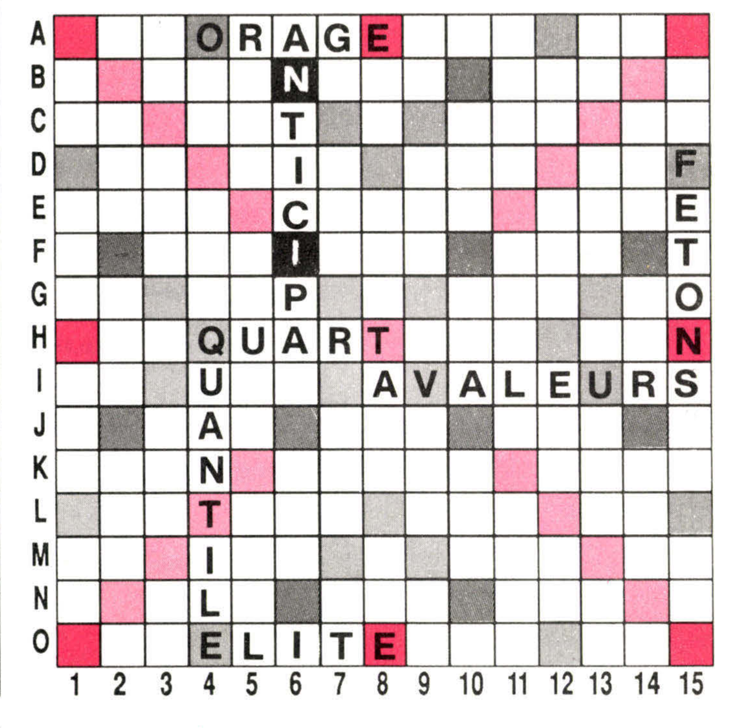
- lettre double
- lettre triple
- mot double
- mot triple
- ? joker

N.B. : Ne sont admis dans cette rubrique que les mots figurant dans l'Officiel du Scrabble.

Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96, bd Pereire, 75017 PARIS.
☎ (1) 43 80 40 36

LES BENJAMINS

Le Benjamin est un coup qui consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessus, il est possible de trouver 27 benjamins. Lesquels ?



Solutions page 78

Benjamin HANNUNA





Levina, Madame 100%

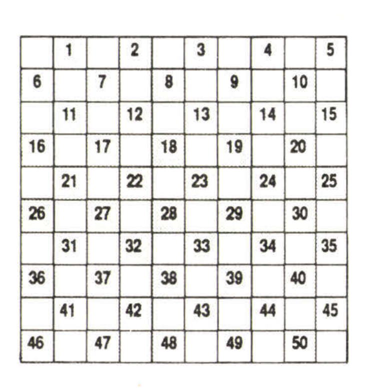
Le dernier Championnat du Monde féminin, du 23 août au 4 septembre à Rosmalen (Pays-Bas), fut un triomphe pour la Soviétique Olga Levina, qui remporta toutes ses parties : du jamais vu, à ce niveau de la compétition !

Les deux autres médaillées, ses compatriotes Ratkovitch (URSS) et Golubeva (URSS) finissent à 6 points. Quant à la Néerlandaise Karen Van Lith, elle termine 5ème à 8 points.

A la lumière d'un tel résultat, on pourrait croire que l'opposition fut des plus faibles. Détrompez-vous ! Comme vous pourrez le constater dans les exercices qui suivent, les protagonistes se sont battues avec acharnement, ne cédant qu'au dernier moment, seulement quand il n'y avait plus rien à faire.

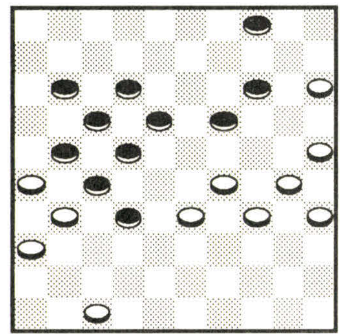
C'est la raison pour laquelle vous trouverez ici peu de combinaisons à chercher mais plus de forcings où un des deux camps, par des coups précis, oblige l'adversaire à céder du matériel, de gré ou de force !

CODIFICATION DE LA GRILLE



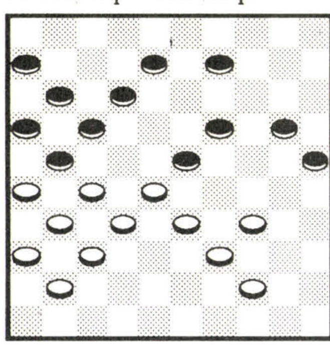
EXERCICES

1 Après avoir longtemps dominé, la championne du Monde trouve la juste récompense de son travail. Par quelle combinaison ?



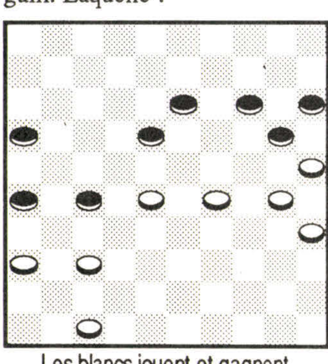
Les blancs jouent et gagnent.

2 Le plus difficile est de trouver le premier coup.



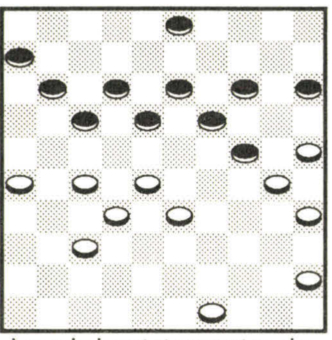
Les blancs jouent et gagnent.

3 La championne du Monde vient de jouer 28-23 qui conduit à la victoire. Une autre voie, plus rapide, amène le gain. Laquelle ?



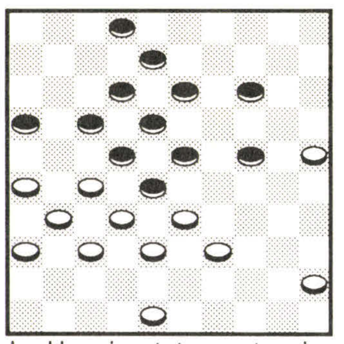
Les blancs jouent et gagnent.

4 Par quel coup les noirs forcent-ils les blancs à abandonner volontairement un pion ?



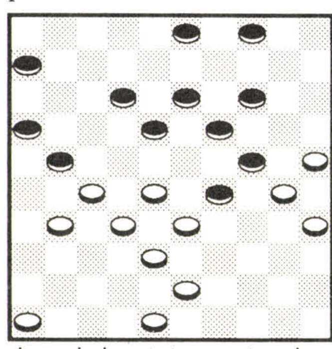
Les noirs jouent et gagnent un pion.

5 Le bloc central des noirs est efficacement enchaîné. Par quelques coups précis, Levina amène une menace contre laquelle les noirs n'ont aucune parade.



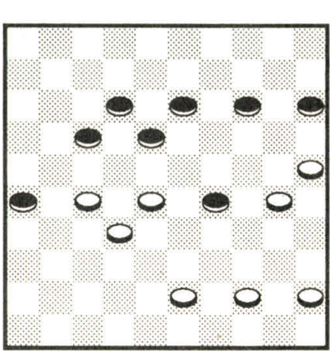
Les blancs jouent et gagnent un pion.

6 Par quelles attaques successives les noirs parviennent-ils à gagner un pion ?



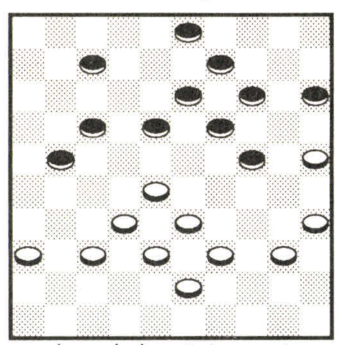
Les noirs jouent et gagnent un pion.

7 Par quel moyen Levina est-elle parvenue à déborder sur l'aile gauche des blancs ?



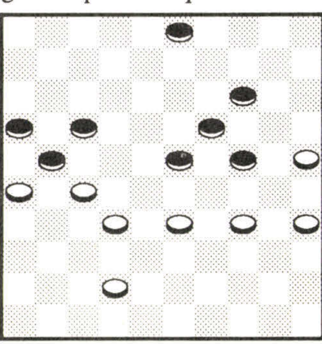
Les noirs jouent et gagnent.

8 Une manoeuvre thématique d'encerclement du centre met en lumière la faiblesse des cases 42 et 44. Laquelle ?



Les noirs jouent et gagnent.

9 Des coups précis et peu spectaculaires aboutissent au gain de pion. Lesquels ?



Les blancs jouent et gagnent un pion.

Solutions pages 78-80

Luc GUINARD

Jeux de lettres

LES JARNAMAX



Un Jarnamax est un mot formé de l'ensemble des lettres qui permettent de réaliser un 9-lettres à partir d'un 8-lettres donné. Ainsi, REMONTES admet en ajout les lettres de BOURDAINE, et REMBLAIS celles de BAISOTE. (Les conjugaisons ne sont pas admises mais les féminins, pluriels et infinitifs sont autorisés ; le chiffre entre parenthèses indique le nombre de solutions et les mots peu courants sont signalés par un astérisque).

REMONTES + B = ______
+ O = ______ *
+ U = ______ (3)
+ R = ______
+ D = ______
+ A = ______
+ I = ______ (2)
+ N = ______
+ E = ______

REMBLAIS + B = ______
+ A = ______ (2)*
+ I = ______ *
+ S = ______
+ O = ______
+ T = ______
+ E = ______

LES ANAPHRASES



Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les lettres des tirages correspondants, en en changeant l'ordre.

B E G I O O R S U : C'est souvent dans les intérieurs • • • • • • • • • qu'on trouve les plus beaux • • • • • • • • •

E E L N O R S T U : Les • • • • • • • • • • • • • • • • • • leur proie avant de la détrousser

A G L N O S S T : A l'Est, la • • • • • • • • ne va pas toujours sans • • • • • • • •

E E I M N R R T : Ils s'y • • • • • • • • immédiatement afin de • • • • • • • • plus rapidement

E E L N N O T T :

Ce • • • • • • • • est d'origine • • • • • • • •

LES MOTS CASSÉS



Groupez ces huit mots de 4 lettres deux à deux (un de chaque colonne). En mélangeant les lettres de chaque couple ainsi obtenu, vous devez trouver quatre mots de 8 lettres.

B E N I	R E V U
B R U T	R U S E
L I E D	O I N T
R O B A	H O M E

AGITER LE TIRAGE



Trouvez, pour chaque paire de définitions, les mots correspondants, sachant que ce sont des anagrammes.
Exemple - caméléon : lézard arboricole
- amoncelé : réuni en tas

1) M _ _ _ _ _ _ _ : Individus méprisables
M _ _ _ _ _ _ _ : Flâna, perdit son temps

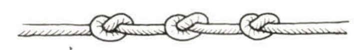
2) A _ _ _ _ _ _ _ : Transport liquide
C _ _ _ _ _ _ _ : Périmée

3) P _ _ _ _ _ _ _ : Fais avancer en ramant
P _ _ _ _ _ _ _ : Panorama, environnement

4) E _ _ _ _ _ _ _ : Imprécise, vague
A _ _ _ _ _ _ _ : Rendues plus pénibles

5) E _ _ _ _ _ _ _ : Enrichir, développer
O _ _ _ _ _ _ _ : Donnée, présentée en cadeau

LE MOT CLÉ



Chacun de ces tirages permet de former au moins deux mots de 7 lettres. Saurez-vous à chaque fois trouver la bonne anagramme et découvrir ainsi le "mot clé" ?

1) ☐☐☐☐☐☐? **A E M R R T U**
2) **A C D I O R U** ?☐☐☐☐☐☐
3) ☐☐☐☐☐☐? **C E E H L R U**
4) **A D E N O R T** ?☐☐☐☐☐☐
5) ☐☐☐☐☐☐? **A D E I P R T**
6) **E E N R T U V** ?☐☐☐☐☐☐
7) ☐☐☐☐☐☐? **A E I I L N T**

Solutions page 80

Benjamin HANNUNA et Bernard CARO

ENFER ET DAMNATION

Les 7 Péchés Capitaux



Photo LAUROS-GIRAUDON

Le mois dernier, vous avez pu découvrir dans Jeux & Stratégie les règles d'Enfer et Damnation, un jeu de rôle express pour se détendre les nerfs entre deux donjonzédragons. Vous êtes donc familiarisé avec le dur métier de Maître du Monde, à moins que vous ayez choisi d'incarner un des précieux agents du Paradis... Attention ! Seuls les Maîtres du Monde mandatés par le Grand Patron sont autorisés à lire ce qui suit...

Enfer et Damnation ! Les hordes démoniaques ont envahi la Sainte Administration : le secteur Zeugma est décoré de calicots vindicatifs du style "Un siècle de congés payés par millénaire de travail", "Halte aux cadences infernales !", "3 kg d'Ambroisie et 5 l de Nectar par mois !", "Saint Pierre = Lucifer". Oh ! Allez-vous laisser insulter ainsi le Saint Patron de votre service ? Que non ! Le Maître du Monde en exercice convoque les agents disponibles (vos joueurs...) et leur expose rapidement la situation...

"— Votre mission, puisque vous l'acceptez (c'est ça ou trois siècle de Purgatoire), consiste à aller au fin fond des Enfers signer un Traité avec le Démon. Je sais, ça ne se fait pas, généralement. Mais un conflit ouvert aurait de graves conséquences dans le Monde Réel, ce que nous devons éviter. Le Démon nous a fixé rendez-vous dans une dimension que nous ne connaissons pas : la Septième."

"Nous avons toutes les raisons de croire que certains diables désireux d'en découdre verraient avec grand plaisir un échec des négociations. Aussi sera-ce avec la plus grande prudence et discrétion que vous vous rendrez au rendez-vous. Mais dépêchez-vous, ou la situation ici deviendra vite incontrôlable : vous n'avez que 24 heures pour accomplir votre mission et revenir !"

"L'adresse de notre contact dans la Septième Dimension figure sur ce parchemin. Le téléporteur vous expédiera immédiatement à pied d'oeuvre. Avant de partir, vous pouvez passer au magasin d'équipement. Vous disposez d'un crédit de 200 Pièces d'Édénium. Ne dépensez pas tout, car la route est longue. Surtout, pensez à rester groupés ! Bonne chance, Grand Patron vous aide..."

Important : précisez aux joueurs que leur accoutrement consiste en une toge blanche et en sandalettes de cuir fauve.

Remarque : si l'un des joueurs vous réclame trop d'articles "spéciaux" et demande leur bénédiction, prétextez que vous êtes momentanément en rupture de stock ; les agents du Paradis ne doivent pas tricher !

Le magasin d'équipement

L'ange magasinier, assis derrière son comptoir, se fait prier (normal...) pour servir. Le MM donne aux joueurs la liste qui suit.
Corde : 25 PE - Torche : 12 PE - Briquet : 53 PE - Bâton de dynamite : 90 PE - Mèche (les 10 m) : 58 PE - Appareil photo avec flash : 299 PE - Pistolet mitrailleur : 499 PE - Chargeur de balles ordinaires : 100 PE - Chargeur de balles en argent : 300 PE - Eau bénite (boîte de 33 cl) : 50 PE - Peignoir de bain : 74 PE - Médaille de Sainte Bernadette : 36 PE - Chaîne plaqué or avec croix : 125 PE - Couteau suisse comportant un ouvre-boîte, un couteau, un tire-bouchon, un tournevis, une lime à ongles : 96 PE - Sac à dos magique (contenance : 5 objets de taille indifférente) : 158 PE.

Et, en promotion...

Couverture de survie : 51 PE - Bénédiction : 48 PE par objet béni - Cendrier : 48 PE - Corbeille à papiers : 21 PE - Baril de lessive Saint-Marc : 23 PE - Balai-brosse : 54 PE - Boîte de cassoulet toulousain : 18 PE - Raton-laveur empaillé : 61 PE.

Certains objets, une fois bénis, ont des propriétés magiques intéressantes ; il ne faut en informer les joueurs qu'au moment où ils les utiliseront.

— Le balai-brosse permet de transporter une personne dans les airs. A chaque utilisation, lancer un dé à 6 faces (d6) : sur un résultat de 6, le balai redevient normal.

— Le raton-laveur empaillé se transforme en détecteur de pièges.

— L'appareil photo neutralise définitivement tout adversaire sur lequel il est utilisé.

— Le cendrier, utilisé comme arme de jet, met hors de combat tout adversaire sur lequel il est projeté.

— Le baril de lessive Saint Marc permet de générer une tornade blanche (même effet que l'appareil photo et le cendrier).

— Les armes à feu achetées au Paradis n'ont aucune utilité dans la Septième Dimension. Elles auront cinq chances sur six de s'enrayer à l'usage. Après tout, les armes à feu sont plus une spécialité de l'Enfer, non ?

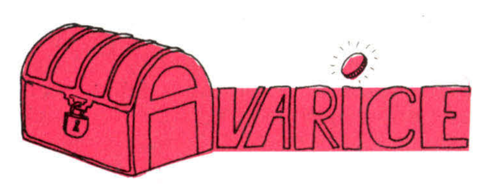
Une fois équipés, les joueurs se rendent au téléporteur. Celui-ci porte une inscription "Téléporteurs Coux et Rombaluzier - 6 anges ou 350 kg".

En route vers la 7ème dimension !

Sur le parchemin ne figure qu'une inscription : l'adresse de Léon Cucugnan, brocanteur aux puces de Vanves. En sortant du téléporteur, les joueurs échouent dans une cave obscure (les voies du Grand Patron sont impénétrables...). Ça sent l'humidité et la moisissure et on entend un couinement étrange (ambiance)...

A la lumière, on voit une cave de 10 m². Dans un coin, un vieux tas de cagettes finit de pourrir. En fouillant le tas de cagettes, on trouve une bouteille de vieux marc. Un rat, surpris par la lumière, détale par un trou dans le mur. Dans un coin de la cave, un escalier de pierre mène à une porte de bois.

Il est temps de préciser aux joueurs qu'il fait froid (ils n'ont qu'une toge sur le dos) et qu'ils ont salement faim. C'est très important pour la suite, rappelez-le-leur souvent. Désormais, à chaque passage à l'air libre (rue), faites tirer un dé de dégâts (bonus 0) à chaque joueur. Si l'un d'eux tire un 6, il s'enrhume et combat sonné pour le reste de la partie. Laissez planer une menace sur leur estomac pour motiver les joueurs à trouver de quoi manger.



La porte de bois donne sur une rue déserte, où sont garées des voitures. Si on observe attentivement la rue, on peut apercevoir une plaque : "10e arrt - rue de Paradis". Quand les joueurs sortent de la cave, un clochard ivre les interpelle : "Z'avez un franc ou deux pour boire un coup, m'sieu-dames ?"



Le temps de vivre

La notion de temps est importante, puisque les joueurs doivent remplir leur mission en moins de 24 heures. Plutôt que de décompter le temps, on décidera arbitrairement que la durée optimale nécessaire à la mission est de 15 heures, auxquelles s'ajouteront les "malus" dus aux erreurs des joueurs, précisées dans le scénario.

Le premier joueur qui refuse de donner une pièce (ou se trouve dans l'impossibilité de payer) provoque la colère du clochard : "La peste soit de l'avarice et des avaricieux ! Vous avez commis un péché capital la nuit de Noël. Soyez maudits !"

Un craquement terrible retentit : le clochard se transforme en Yoti danseur et se met à psalmodier l'annuaire du téléphone de la Charente-Maritime. Grâce à ce discours redoutable, il remporte automatiquement la première opposition de volonté contre le pécheur. S'il gagne la seconde, le pécheur s'endort, tombe sur le trottoir et tire un jet de dégâts (bonus +4).

Chaque aventurier doit alors combattre et tirer deux jets d'opposition contre le Yoti. Un personnage endormi ne se réveillera qu'au bout d'une heure. Si tous les personnages sont endormis, ils se retrouvent au poste de police (voir plus loin) en ayant perdu une heure

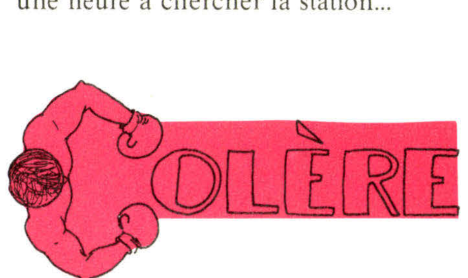


supplémentaire. A la fin du combat, le Yoti s'enfuit en récitant "La Légende des Siècles" de Victor Hugo...

Quand les joueurs mettent la main à leur poche, une surprise les attend : les PE se sont transformées en francs ! Le clochard révélera la date contre un franc par personne : 24 décembre 1989. Si l'un des joueurs fait la moindre allusion à la mission, le clochard s'enfuit en hurlant, en criant qu'il arrête de boire.

Par contre, il acceptera ("Z'êtes bizarres, mais Puteaux sympa, ouais !") de révéler le chemin de la porte de Vanves contre la bouteille de marc : métro Château d'Eau, direction Porte d'Orléans. Facile ! Si les joueurs ont satisfait le clochard, il les accompagne au métro. Ou bien les aventuriers perdront une heure à chercher la station...





COLÈRE

Dans le métro, les gens regardent le groupe d'aventuriers d'un drôle d'air. Intrigué par la tenue des personnages, un policier s'approchera et demandera les papiers du groupe. Chaque joueur tirera une opposition de volonté contre le policier. Si toutes les oppositions sont remportées par les joueurs, le policier s'éloigne. Le policier entraînera les aventuriers au poste à la première opposition perdue. Tout refus violent entraînera l'arrivée immédiate de la maréchaussée, en nombre suffisant pour maîtriser les joueurs.

Au poste, les aventuriers sont enfermés dans une cellule. Puis le commissaire les interroge, un à un ! Isolez le joueur interrogé dans une pièce et procédez à cinq minutes d'interrogatoire (montre en main). Le but de l'interrogatoire est de faire craquer le personnage, de le mettre en colère pour le faire tomber dans le deuxième des Péchés Capitaux. Il faudra donc être de la plus mauvaise foi possible, chercher la petite bête, asticoter le perso, jusqu'à ce qu'il tente de combattre.

Si le personnage craque, le commissaire hurle : "Un agent du Paradis ne succombe jamais à la Colère, vous avez commis un péché capital ! A moi, les Diables !" Le Commissaire se transforme en Diablotin Affairé et combat seul pendant deux tours. Puis entrent deux autres diablotins, armés de gourdins, qui lui prêtent main forte.

Aussitôt sonné ou blessé, le perso est mis au mitard, où il attend ses camarades. Si le personnage réussit son combat, il peut fouiller un des Diablotins (ou le Commissaire), trouver les clefs et libérer ses camarades. Le personnage peut aussi décider de fouiller le bureau du commissaire. Après avoir réussi un jet d'astuce, il trouve un pistolet de petit calibre et ses munitions. Rendez-vous au métro.

Si le personnage ne craque pas, mais qu'il se montre aimable et répond aux questions posées (encouragez les excuses les plus farfelues...), faites jouer une opposition de baraka au Commissaire et à l'interrogé. Si le joueur gagne, il est libéré avec tous ses camarades et ramené au métro. S'il perd, il est reconduit au cachot et le Commissaire procède à l'interrogatoire d'un autre joueur.

Quand tout le monde a été "interrogé", ou quand un joueur a brillamment réussi le test, les joueurs sont libérés et ramenés au métro. Si l'un d'eux passe au mitard, ils perdent une heure...

Un peu d'impro...

Imaginez par exemple qu'un des joueurs vous dise : "Pendant que le commissaire interroge Toto, je tente de forcer la serrure de la cellule avec la lime à ongles de mon couteau suisse". Faites-lui tirer une action d'habileté difficile. A vous de répondre aux demandes et astuces des joueurs. Pigé ?

Voilà nos aventuriers de retour dans les souterrains maudits du métro. Ils commencent à comprendre qu'il se passe ici-bas des choses bizarres et ils se méfient. Encouragez leur paranoïa avec des petits détails "louches" : un mendiant leur réclame des sous, un passant leur demande l'heure, une jeune femme les regarde avec un air insistant, une affiche présente de la publicité pour la lessive Saint Marc... Bien sûr, aucune des réactions des joueurs n'aura de conséquence. Mais ils l'ignorent !

A la station Châtelet, un vieil homme monte dans le wagon des aventuriers. Il s'assoit en face d'un des personnages et lui adresse la parole en ces termes : "Mon pauvre ami, vous avez l'air bien malheureux et portez pour sûr triste mine. Vous avez l'air frigorifié, affamé, hagard... Pourquoi ne descendriez-vous pas avec moi à la prochaine station ? Je serais heureux de vous venir en aide, car nous avons bien des amis en commun. Bien sûr, vos amis sont aussi les bienvenus".

Si l'un des joueurs attaque, le vieillard se bat comme un beau diable, ou plutôt comme un Diablotin Affairé, sans se transformer mais en en ameutant la police à grands cris ! Il s'enfuira (ou sera sonné) sans conséquence... Mais les joueurs seront coupables d'avoir succombé à la Colère. Décomptez ce péché sans le leur signaler.

A la fin du discours du vieil homme, si personne n'est intervenu et si aucun joueur n'accepte l'invitation, tous se rendent normalement chez Léon Cucugnan, à Vanves (à vous de décrire les puces, la nuit...). Les aventuriers trouveront le magasin sur un tirage réussi de baraka (difficulté moyenne), mais Cucugnan est absent. Un nouveau tirage de baraka (facile) leur fera trouver un message. "Rendez-vous au Presbytère de Notre-Dame. Vous avez assez traîné !"

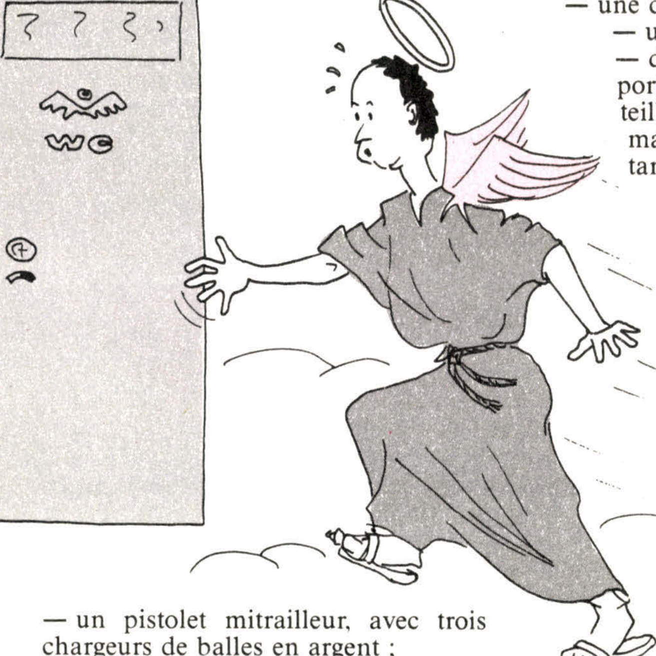
Si les joueurs ne trouvent rien ou ratent leurs tirages, infligez-leur une heure de pénalité et transportez-les à Notre-Dame.

Si les joueurs acceptent de suivre le vieil homme, celui-ci les mène jusqu'au presbytère de Notre-Dame.

La porte s'ouvre, en grinçant, sur un corridor obscur. Léon Cucugnan se tient sur le seuil. "Vous êtes les lambins les plus lamentables que je connaisse ! Pendant que vous vous promenez, le Démon fourbit ses armes ! Mais enfin, il est bien tard. Attendez-moi ici." Léon Cucugnan disparaît au coin d'un couloir et ne revient pas... Les joueurs restés seuls voient quatre portes, correspondant à autant de salles.

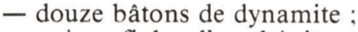
ENVIE

La première est un débarras. Cette pièce est encombrée de coffres, couffins, placards, armoires et autres commodes, visiblement remplies de vêtements, chaussures, colifichets et objets divers... Si les joueurs décident de fouiller les coffres, après un tirage de baraka réussi (facile : c'est pour donner le change), ils y trouveront :



— un pistolet mitrailleur, avec trois chargeurs de balles en argent ;
— une boîte renfermant 25 000 F en billets de 100 ;
— un assortiment complet de vêtements de toutes tailles ;
— douze bâtons de dynamite ;
— quinze fioles d'eau bénite ;
— une boîte d'allumettes ;
— un bidon de pétrole ;
— trois crucifix en or.

Dès que les joueurs prennent un des objets cités, la porte se referme sur eux à grand bruit et une voix démoniaque se fait entendre : "Aaah ! Misérables ! Il n'est pas un péché que vous ne sauriez commettre ! Car c'est à l'Envie que vous avez cédé ! L'Enfer aura vos âmes, médiocres !" Aussitôt, tous les objets pris disparaissent (s'ils sont dans le sac magique, ils disparaissent aussi) sauf les fringues. Infligez aux joueurs une pénalité d'une heure.



GOURMANDISE

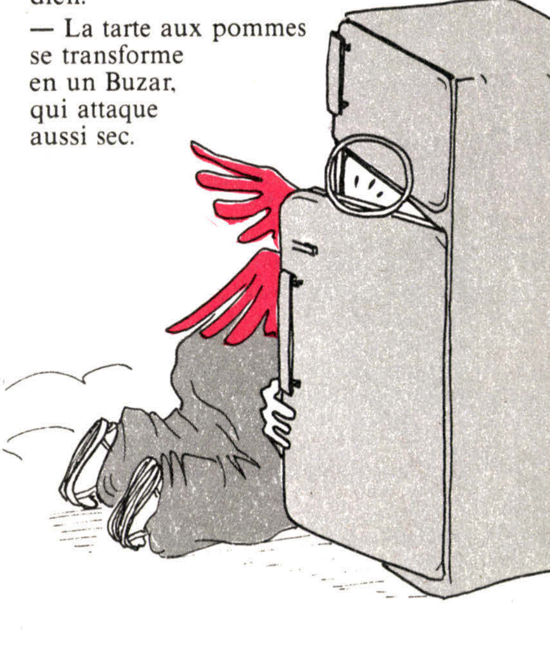
La deuxième porte est fermée à clef (un tirage d'habileté, facile, l'ouvrira). C'est une cuisine assez banale, avec un évier, un buffet rempli de vaisselle d'argent et de pruneaux, un frigo, une huche à pain vide. Vous avez bien sûr rappelé aux joueurs qu'ils avaient faim, n'est-ce pas ? Le frigo est rempli de victuailles appétissantes (mais pas trop, ça sentirait le piège) dont :
— une charlotte au chocolat ;
— une tarte aux pommes ;
— douze crêpes ;
— une demi-dinde rôtie ;
— un bloc de foie gras truffé ;
— diverses autres bricoles (une portion de roquefort, une bouteille de ketchup, un flacon de mayonnaise, un pot de moutarde, etc.).

Manger ou emporter les pruneaux n'aura pas de conséquences. Par contre, céder à la Gourmandise en touchant aux victuailles du frigo en aura de graves. Chaque aliment saisi a un comportement différent (marquez un temps, afin de ménager la surprise).

Une voix terrifiante se fait entendre : "misérables créatures indignes, comment osez-vous piller ce frigo, alors que vous aviez de quoi vous nourrir facilement ! La gourmandise est un vilain défaut... mais pas les pruneaux !".

— La charlotte se transforme en une jeune femme (Charlotte) à croquer. Mais la délicieuse apparition se mue aussitôt en une redoutable harpie grimaçante qui se jette sur nos héros. Elle combat "à distance" en jetant sur le pécheur tout ce qui lui tombe sous la main. Elle dispose de quatre assiettes et sept couteaux de cuisine (armes légères) et possède les caractéristiques du Gardien.

— La tarte aux pommes se transforme en un Buzar, qui attaque aussi sec.



— Les crêpes se transforment en un duo de Chauves-Souris Flappantes.

— La dinde rôtie saute à la gorge du premier qui s'en empare, et elle tente de l'étouffer. Le pécheur doit effectuer un tirage d'habileté (diff. moyenne) pour s'en tirer. Ou bien il tire un dé de dégâts (bonus + 2).

— Le bloc de foie gras se met à rouler sur le sol en grognant d'innommable manière ("Yog Sothoth, Ya Ph'nglui, Zzz, Grrrrnnff"). Chaque joueur doit tirer un jet (diff. moyenne) de baraka ou d'astuce. Ceux qui perdent lancent un dé de dégâts (bonus : +2).

Le combat dure une heure (pénalité).

La troisième porte conduit aux commodités. Une cuvette, un balai-brosse, un lavabo avec savon et essuie- mains. Un paquet de lessive Saint-Marc à côté de la cuvette.

La dernière pièce est une chambre. Un lit, une armoire, des tapis. L'armoire contient divers objets de literie, sans importance. Le lit est défait. Si les joueurs regardent dessous, il trouveront un vieil homme ligoté. Libéré, celui-ci se met à crier : "Par le Grand Patron, qu'est-ce que vous avez foutu ? Je suis Léon Cucugnan, le seul, le vrai, l'authentique. Et je croupis ici depuis huit heures !" Léon expliquera qu'il a été

enlevé par un commando de démons et transporté là contre son gré. Damned ! Qui les commandait ? "C'est un Uon déguisé, je connais bien ces bestiaux", répond Léon Cucugnan. "Mais nous n'avons pas de temps à perdre. Nous devons retrouver Lucifer à son repaire et signer le Traité."

LUXURE

Les joueurs devront prendre le métro en direction de la place Charles-de-Gaulle (dites-leur : "Une place dont les pavés, rouges et gris, dessinent une étoile à douze branches". S'ils cumulent déjà plus de six heures de pénalité, le métro est fermé ; ils doivent alors prendre un taxi. Chacun des joueurs effectuera un tirage de baraka (diff. moyenne) pour appeller un taxi. Il en faudra deux pour amener tout le monde à l'Étoile, et il leur en coûtera 60 F. Aller à pied prendrait une heure...

Léon Cucugnan (le vrai) dit : "Je vais aller faire une petite reconnaissance. Attendez-moi ici.". Et de disparaître. Si les joueurs lèvent la tête, ils voient qu'ils se trouvent au 18 de l'avenue Foch.

Les aventuriers attendent depuis une bonne dizaine de minutes dans l'avenue déserte quand une superbe Porsche s'arrête à leur hauteur. Une créature de rêve (vous ne manquez pas d'imagination) en descend et s'adresse à l'un des joueurs (indifféremment). "Dites-moi, savez-vous où se trouve le 18 de l'avenue Foch, car je dois m'y rendre incessamment. Soyez gentil : j'ai rendez-vous avec les copines pour une petite fête et je me suis perdue en tournant".

Bien évidemment, ça paraîtra louche (ça l'est, d'ailleurs). Mais qui saurait résister à un charme aussi puissant ? Ceux qui manifesteront une quelconque hostilité devront tirer un jet de volonté (difficile). Elle ajoute : "Vous devez avoir froid, dans cette tenue ; voulez-vous attendre à l'intérieur ?".

Le but du MM est d'exciter la jalousie des joueurs et de les inciter à suivre la Créature de l'Enfer (car c'est de ça qu'il s'agit). Sous le porche de l'immeuble surgit une volée de jeunes personnes très court vêtues. En cas de participation féminine à l'aventure, prévoyez aussi de beaux gars, genre "il te regarde dans les yeux, c'est le portrait craché de Mikey Rourke".

> ### Avertissement
> Jeux & Stratégie n'étant pas une publication à caractère pornographique, laissons au seul Maître du Monde le soin de scénariser la suite des opérations. Nous nous contenterons d'une proposition minimale : tous les joueurs oursuivant une conversation avec une des jeunes personnes évoquées plus haut doivent tirer un jet d'opposition de volonté, sachant que ces agents du Démon ont, en Volonté, les caractéristiques d'un Gardien. Encore faut-il que le joueur décide de s'y opposer, ce qui n'est pas obligatoire. Après tout, le Diable ne tenait pas personnellement la plume du docteur Faust...

Ne voulant pas faire subir de sérieux traumatisme à nos aventuriers (SIDA ou transformation en panthère noire...), considérons que la pire punition qu'on puisse infliger aux joueurs pour avoir cédé à la Luxure est un malus en temps : Plaisir d'Amour n'a beau durer qu'un instant, un retard de deux heures (douche incluse) sera assez grave à ce moment de la partie. Il suffira qu'un joueur craque pour que ses potes souffrent de la punition. Les aventuriers doivent se serrer les coudes (et quelquefois aussi la ceinture de chasteté) !

FIN ???

Léon Cucugnan se pointe au 18, avenue Foch. Il est évidemment furax : "Ça ne m'étonne pas de vous ! Le Paradis vous charge d'une mission et vous vous vautrez dans la fange, comme un congrès de séminaristes dans les oeuvres de Salman Rushdie ! Honte à vous ! Mais tout n'est pas perdu. D'ailleurs, c'est justement ici que niche le Démon, au troisième étage".

Pour faire bonne mesure, les aventuriers devront estourbir un Gardien dans l'escalier, ultime défense des Démons, avant d'accéder à Lucifer lui-même, qui ressemble singulièrement à Jean-Paul II : c'est un déguisement qu'il affectionne, et c'est aussi une manière de produire facilement une photo si on vous demande une description.

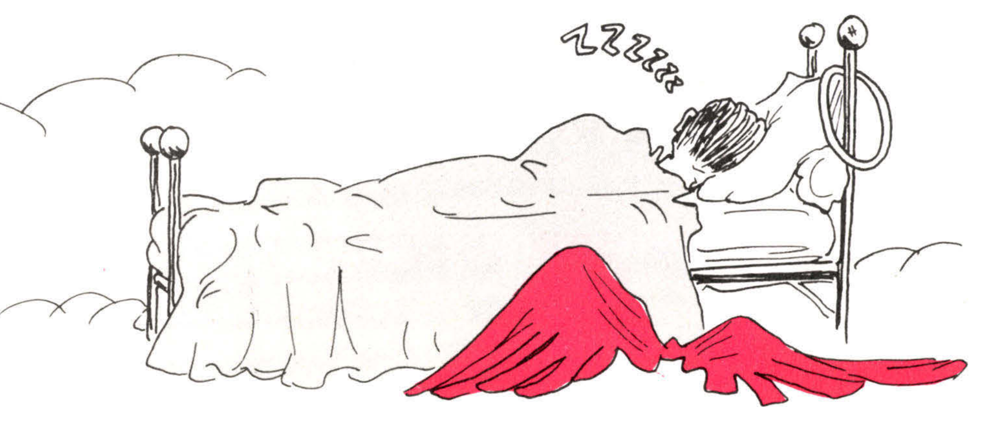
Il demandera aux personnages de signer de leur sang le Traité que le MM aura rédigé, du style "Nous, Lucifer, Prince des Enfers, déclarons par la présente, en présence de maître Rougeâtre, huissier de Justice, et Léon Cucugnan, brocanteur, renoncer à intervenir dans les affaires sociales du Paradis, contre versement d'une rente de 2000 âmes par mois, choisies sur le catalogue des pensionnaires du Purgatoire, etc., etc.".

Encouragez les joueurs à lire attentivement le Traité, dans lequel vous aurez, en caractères microscopiques (gribouillage en bas de page 2...), écrit la clause suivante : "Si l'un des signataires de cet Acte venait à succomber d'une manière ou d'une autre à l'un des 7 Péchés Capitaux (détaillés Page xxx de la Bible, édition officielle) ou ne rentrait pas au bercail en temps voulu, Je me le dégusterais à titre d'acompte. De toute façon, Je l'aurais récupéré un jour au l'autre, alors... Signé : Lucifer".



Une fois l'Acte signé, Lucifer, tout sourire et amabilité (on l'appelle le Malin, c'est pas pour rien), donne l'ordre à un Gardien de reconduire les aventuriers au Paradis, en utilisant un téléporteur du rez-de-chaussée. Vu l'heure tardive (la vraie, s'entend), il y a de fortes chances pour que les joueurs acceptent.

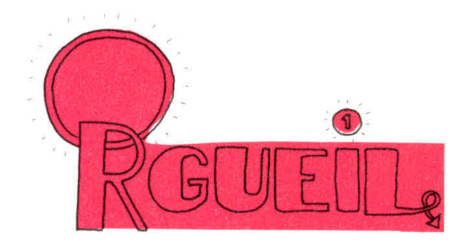
Sur le mode d'emploi du téléporteur, diverses inscriptions... 1er : Enfer - 2ème : Enfer, etc. (jusqu'au n° 7, forcé-



ment), puis "En cas de malfonction, ne paniquez pas et appellez Cthulhu au 40 74 48 48" et encore "Interdit aux Orcs non accompagnés" ou "Trolls : 40, Dragons : 8 (en long). Prière d'aérer après usage".

La touche 8 porte la mention "Paradis" ; elle sert visiblement très peu. Si un joueur appuie dessus, un rire (démoniaque) retentit : "O, crétins fébriles et peu soupçonneux ! Vous venez de pécher par Paresse ! Comment penser que le Malin veut vous aider ? A bientôt, etc." Et les joueurs se retrouvent sur le trottoir du 18 avenue Foch, avec une heure de malus.

S'ils refusent le "raccourci", il leur faudra ressortir et prendre le métro (sans encombre) jusqu'à la rue de Paradis et au téléporteur. Et hop, tout le monde est de retour au bercail.



Comme vous l'avez noté, il manque à la liste un péché capital ; les aventuriers auraient donc toutes les chances de gagner, à condition d'avoir respecté les délais (sans quoi, ils croupissent déjà au fin fond de l'Enfer). Mais la partie n'est pas finie !

Annoncez : "Bon, il est temps de faire le bilan et de noter l'expérience acquise et la manière de jouer. Donc, Toto, tu as trouvé la bouteille de Vieux Marc, renvoyé aux Enfers un Gardien et deux Chauves-Souris Flappantes. Tu as refusé les avances d'une créature démoniaque et découvert la clause secrète sur le Traité de Lucifer. Je te fais officiellement Agent du Deuxième Ciel".

Arrangez-vous pour inclure des erreurs manifestes, en attribuant à l'un les exploits de l'autre, et en favorisant les mauvais par rapport aux bons. Le bilan risque de tourner au règlement de comptes, chacun protestant de ses compétences et de ses qualités...

Notez avec attention le comportement des joueurs. Puis éclatez d'un rire démoniaque (encore !) : "Misérables mortels, votre Orgueil incommensurable est indigne du Paradis. Vous venez de pécher pour la énième fois ! Soyez maudits !" Et les voici aux Enfers, où le Malin les attend avec un grand sourire et une offre d'embauche. Dommage, leur perso repart à zéro...

Les autres ont droit aux félicitations du MM. "Malgré les multiples pièges tendus par le Démon, vous avez résisté et remporté le droit de passer Agent du Deuxième Ciel. Le Grand Patron est disposé à passer l'éponge sur vos petits péchés. Ça ne vous coûtera que 545 ans de purgatoire en plus si vous quittez le Service. Bonne chance et à bientôt".

LE MOT DE LA FIN

Bien évidemment, Les 7 Péchés Capitaux n'est pas "prêt à jouer". Il y manque tout l'art d'évocation propre à un bon Maître du Monde, capable de transformer en un suspense poignant les scènes les plus banales de l'aventure. Et l'heure qui tourne ! Et le chauffeur de taxi qui n'est guère aimable ! Et le rez-de-chaussée du 18 avenue Foch est "décoré de tentures de velours rouge ; au mur sont accrochés des tableaux représentant des scènes de chasse à courre et des têtes de sangliers aux défenses impressionantes ; dans un coin sombre, on discerne même une créature humanoïde ailée...

— Je vais regarder ça de plus près.

— OK, tu vois un ange empaillé".

Et ainsi de suite. Ne respectez pas forcément l'ordre des péchés, adaptez l'aventure aux aventuriers. S'ils ont éventé un piège, ramenez-les discrètement dedans. Il ne vous reste plus qu'à respecter la règle, à étoffer le scénario, et vous parviendrez au Septième Ciel !

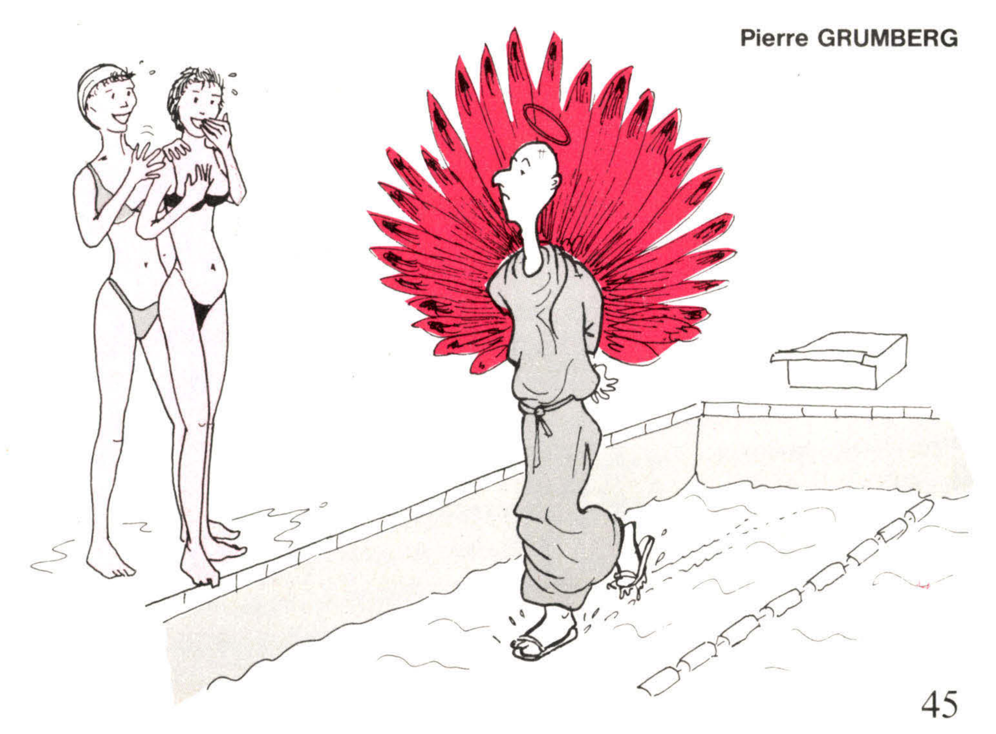
Les Sept Cieux et leurs Agents

La règle de base ne prévoyait pas la montée en grade des Agents du Paradis. Or, les personnages ayant réussi un scénario verraient assez mal de ne pas en tirer un bénéfice. Nous en reparlerons bientôt, dans un nouvel épisode...

Le matériel

Diverses bricoles inutiles intrigueront les joueurs. Faites-en large provision. Prévoyez du papier, des crayons, des dés à six faces, les règles du jeu, un paravent quelconque, des photos illustrant les décors et PNJ rencontrés, et surtout un plan de Paris ! Les figurines et autres plans détaillés ne sont pas indispensables.

Pierre GRUMBERG



PRÊT À JOUER

Jeux de lettres

L'ESCAMOT



A partir du mot de 3 lettres TER, ajoutez à chaque fois une lettre (en changeant éventuellement l'ordre) pour trouver le mot correspondant à la définition donnée.

T	E	R							
									INSUFFISANCE OU ANOMALIE GÉNÉTIQUE
									ASSÉCHÉE, VIDÉE DE SA SUBSTANCE
									ELLE SUIT LA JEUNE MARIÉE
									ELLE NE DIT JAMAIS MERCI
									FIGURE GÉOMÉTRIQUE
									PETIT HOMME CHÉTIF
									METTRE EN PAQUETS

MINI-TIRAGES



Au Jarnac! comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici 10 tirages de 6 lettres, parmi les plus difficiles, avec lesquels vous devez trouver des mots présents dans le Petit Larousse Illustré (on ne conjugue pas). Les mots peu courants sont marqués d'un astérisque.

I M I D E + B = ____________ *
B O G I E + H = ____________ *
L I B R E + U = ____________
B E N I N + U = ____________
M E C H E + L = ____________
R E C U E + Y = ____________
H U C H E + L = ____________
C H O S E + T = ____________
M O R N E + C = ____________
C O E U R + O = ____________ *

Jarnac!

LA FILIÈRE



A partir du mot de 3 lettres placé sur la grille, "NUE", essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord A, puis R, etc.) chacune des 6 lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de 9 lettres (les conjugaisons ne sont pas autorisées, et l'on ne peut jouer successivement deux mots situés à la même entrée dans le dictionnaire).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	N	U	E						
A									
R									
T									
S									
F									
G									

LES SOLITAIRES



Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de 9 lettres. Saurez-vous trouver ces sept "solitaires" ? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son éminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.
L'astérisque indique un mot peu courant.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
U	P	R	E	F	E	T	E	S	
N	S	U	P	P	U	T	E	R	
B *	C	R	A	Y	E	U	S	E	
U	G	R	A	F	F	I	T	I	
C I	I	N	A	N	I	M	E	E	
*	L	E	X	I	C	A	L	E	
A *	P	R	E	L	E	V	E	S	

LE COUP DE JARNAC!

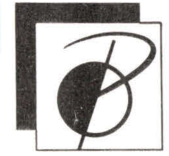


Votre adversaire passe avec la grille ci-dessous : il y a 17 possibilités différentes de lui infliger un coup de Jarnac!, en ajoutant une ou plusieurs lettres du tapis à l'un des mots de la grille (on peut changer l'ordre des lettres). Combien en trouverez-vous ?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	V	I	O	L	E	T	E	R	
C	R	I	V	A	L	E	S		
	C	A	P	R	E	S			
	L	A	Y	O	N				
V	A	H	U	R	I				
	P	I	R	E					
	S	O	I						

Solutions page 80

Benjamin HANNUNA et Bernard CARO

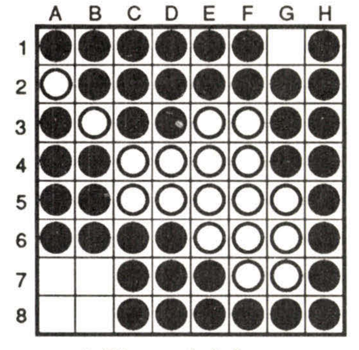


OTHELLO

Nourrir l'adversaire

Une des techniques les plus fréquemment employées consiste, en fin de partie, à bloquer l'adversaire. Sachez pourtant, parfois, lui donner en pâture quelques pions à retourner : c'est ce qu'on appelle le "nourrir"...

Il faut, à l'occasion, savoir ne pas être trop gourmand : plutôt que d'empêcher l'adversaire de jouer, vous aurez quelquefois avantage à lui laisser quelques libertés.



1 Blanc doit jouer

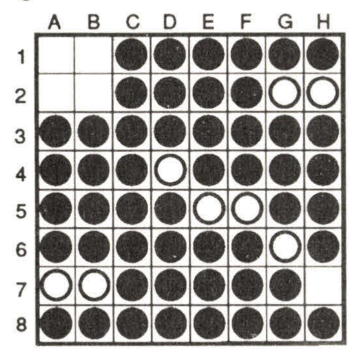
Considérons, par exemple, la position du diagramme 1, où Blanc a le trait. Il reste un trou d'une case et un trou de quatre cases ; Noir ne peut jouer dans aucun des deux. Si Blanc joue G1, Noir passe et gagne la parité : il reste quatre cases dans le coin Sud-Ouest. Blanc devra y jouer en premier et Noir jouera donc le dernier coup. Par exemple B8, B7, A8, A7 et Noir gagne 37-27.

Remarquons que la perte de la parité n'a pas permis à Blanc de récupérer le bord Ouest. Pour éviter cela, Blanc doit commencer par "nourrir" son adversaire en jouant dans le trou pair (ici, de quatre cases) de façon à ce que Noir puisse y jouer deux fois. Entre ces deux coups de Noir, Blanc jouera dans le trou d'une case, et conclura en jouant le dernier coup dans le coin Sud-Ouest. Ainsi, après B8, B7, G1, A8, A7 ou B8, A8, G1, B7, A7, Blanc gagne 34-30.

Blanc avait trois coups possibles dans le coin Sud-Ouest. Mais B7 n'est pas bon car Noir répond B8, laissant de nouveau un trou pair dans le coin Sud-Ouest, où Blanc devra jouer en premier : après B7, B8, A8, A7, G1 Noir gagne 38-26.

Commencer par jouer A7 n'est pas bon non plus : ce mouvement donne bien à Noir deux coups dans le coin Sud-Ouest, mais sacrifie inutilement le bord Ouest. Sur A7, A8, G1, B7, B8 Noir gagne 35-29.

Dans la position du diagramme 1, le seul coup gagnant de Blanc est donc B8.

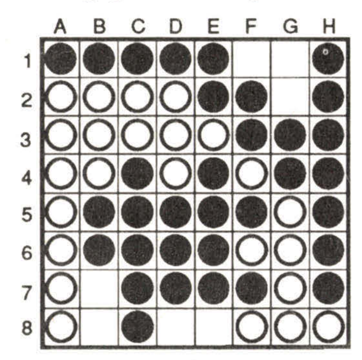


2 Blanc doit jouer

Ce problème relève de la même idée que le précédent, sinon qu'ici Noir a accès au trou impair en H7. Blanc pourrait se croire obligé d'y jouer, mais il a mieux à faire : il doit jouer B1 qui, simultanément, nourrit Noir dans le coin Nord-Ouest et le prive d'accès en H7 ! Après B1, A1, H7, B2, A2 Blanc gagne 34-30.

Le diagramme 3 est tiré d'une partie jouée en tournoi. Les quatre cases vides au Sud-Ouest sont réparties en deux trous mais on peut considérer qu'elles n'en forment qu'un car Blanc peut jouer dans l'un en donnant à Noir un accès à l'autre.

En somme, il y a un trou impair au Nord-Est et un trou pair au Sud-Ouest. Si Blanc commence par jouer dans le trou impair, Noir répond dans ce même trou en veillant à garder un accès à la case vide restante (si G1, G2 ; si G2, G1 ; si F1, G1). Blanc doit alors jouer dans cette case pour empêcher Noir d'y jouer. Celui-ci passe et gagne ainsi la parité.



3 Blanc doit jouer

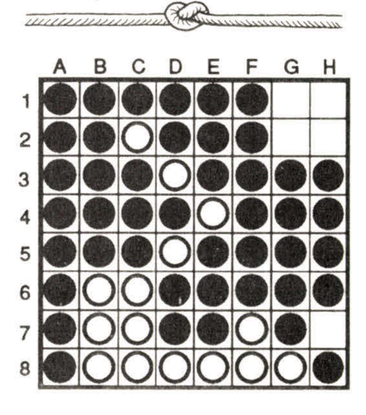
Blanc doit donc commencer par jouer E8, et ainsi nourrir Noir au Sud-Ouest en lui donnant un accès à B7 et D8. Noir joue l'un de ces deux coups, Blanc répond G1. Il reste alors deux cases vides au Nord-Est et deux au Sud-Ouest. Blanc répond maintenant dans la région où Noir joue, profitant ainsi pleinement de la parité (pour plus de détails sur la parité, cf. J&S 49 et 50).

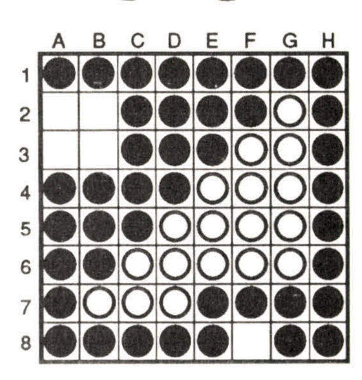
En résumé, pour le joueur qui a la parité (Blanc, le plus souvent), nourrir l'adversaire consiste à lui redonner accès à une zone paire dans laquelle il ne pouvait pas jouer, et cela dans le but de garder la parité.

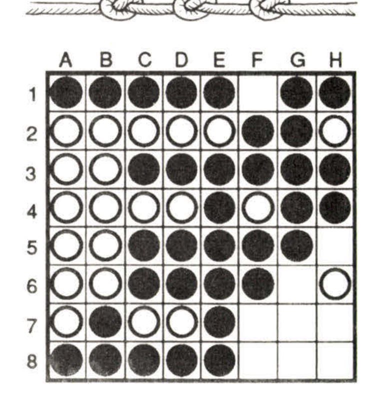
Si vous désirez vous initier au jeu d'Othello, J&S publiera le mois prochain un mini-dossier de Marc TASTET.

EXERCICES

Dans les trois positions suivantes, Blanc joue et gagne.

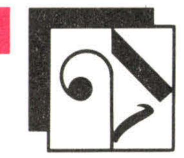






Solutions page 80

Marc TASTET





Défi

Le Tarot est un jeu de points (jeu de vilains, peut-être...) et la pratique nous démontre qu'il faut souvent donner pour recevoir...

Dans certaines situations, en effet, n'encaisser que les plis qui sont naturellement dus ne suffit pas à rentabiliser la donne. Exemple, ce principe défensif : retenir le Roi sur un honneur concédé par le preneur, afin de provoquer la réalisation de charges ultérieures dans la couleur.

Le problème se pose généralement en début de coup, lorsque vous jouez derrière l'attaquant et devez prendre une décision immédiate. Si vous vous emparez de l'honneur proposé, vous assurez un gain évident, mais, dans bien des cas, vous n'avez pas de contre-jeu. Contraint d'établir sa couleur de base, le preneur ne peut à aucun moment engager un jeu d'Atout. En refusant la facilité, vous lui ôtez toute liberté de manoeuvre. Un critère important reste celui des cartes intermédiaires.

Les fins de coup sont plus délicates, surtout quand l'adversaire cherche à affranchir sa couleur secondaire. Vous disposez alors d'une quantité d'informations issues de la stratégie antérieure de la défense. Mais la tactique adoptée par le déclarant peut aussi vous amener à déduire le résidu de ses cartes en imaginant le potentiel probable qui justifie la déclaration de son contrat.

En toute circonstance, l'idéal est de déterminer la meilleure probabilité de sauvetage des points vulnérables. Envisager la chute équivaut alors à calculer les risques et provient essentiellement de la création d'un contretemps. Cette option de jeu nécessite donc avant tout de reconstituer exactement la main du preneur.

• **Code d'arbitrage** - Quelle attitude adopter en cas de faute ? Est-il obligatoire de battre les cartes et de couper ? Que faire de l'Excuse en cas de chelem ? Quelle pénalité sanctionne le preneur en cas de faux écart ? La réponse à toutes ces questions - et à des dizaines d'autres -, vous la trouverez dans le Code d'Arbitrage de la Fédération Française de Tarot. A commander à : Atout-Jeux, 4 cours de Verdun, 69002 LYON, en joignant votre règlement par chèque (30 F à l'ordre de Atout-Jeux).

PROBLÈMES

Problème n° 1	
A : 17.16.8	Écart
♠ : —	♠ : V.7.5
♥ : —	♥ : C.6
♦ : V.9	♦ : —
♣ : C.V	♣ : D

Vous êtes en Sud. Il reste deux A mineurs en défense. Vos deux ♦ sont maîtres. Que jouez-vous ?

Problème n° 2	
A : 16.10.4.Ex ♠ : R.9.7.4 ♥ : C.2 ♦ : 10.9.7.5 ♣ : V.8.6.4	Vous êtes en Est. L'attaquant entame du Valet de ♠. Que faites-vous ?

Problème n° 3	
A : 21.20.18.17.16.13 8.7.6.1 ♠ : — ♥ : R.6.2 ♦ : D.C.V.10.8 ♣ : —	Vous êtes en Sud. Quelle est votre entame ?

Problème n° 4	
A : 15.12.11.6 ♠ : V.10.3 ♥ : R.7.6.5.3.2 ♦ : 10.4 ♣ : C.8.4	Vous êtes en Sud. Quelle est votre entame ?

Problème n° 5	
A : 19.8.6 ♠ : R.6.5 ♥ : V.9.8.2 ♦ : D.9.8.4.3 ♣ : 10.8.3	Vous êtes en Est. L'attaquant entame du Cavalier de ♠. Que faites-vous ?

Problème n° 6	
	Le Chien :
A : 17.14.9.8	A : —
♠ : 5.2	♠ : 10
♥ : R.V.10.2	♥ : D.8.6.4
♦ : D.10.9	♦ : V
♣ : C.V.4.3.2	♣ : —

Vous êtes en Est. L'attaquant entame du Cavalier de ♥. Que faites-vous ?

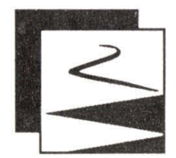
Problème n° 7	
A : — ♠ : 9.8 ♥ : 10.9.8 ♦ : — ♣ : R.6.4.2	Vous êtes en Est. La défense a entrepris un jeu d'Atout. En main, le preneur joue la Dame de ♣. Que faites-vous ?

Problème n° 8	
A : 13.1 ♠ : D.V.8.7. ♥ : C ♦ : C.V.3.2 ♣ : R.10.9.5.2	Vous êtes en Est. La défense a entamé Atout. L'attaquant prend au 2e tour et joue le C de ♣. Que faites-vous ?

J&S a traité de l'initiation au Tarot dans les numéros 26 à 30. Pour vous les procurer, voir en page 74.

Réponses pages 80-81

Emmanuel JEANNIN-NALTET et Patrick LANCMAN



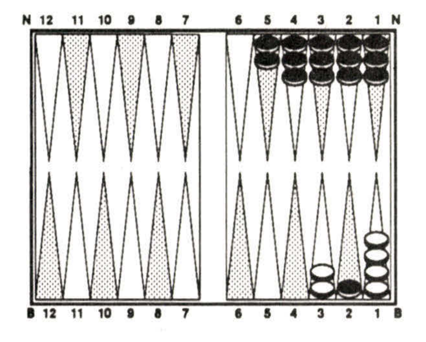
BACKGAMMON

Quitte ou double (fin)

Voici enfin quelques derniers conseils sur les moyens de gagner une partie double (Gammon) quand l'adversaire a encore des pions dans votre jan...

Dans certaines positions, il est possible d'augmenter les chances de Gammon sans risque supplémentaire. C'est le cas en fin de partie, quand l'adversaire a un pion isolé dans votre jan et qu'il ne vous reste plus que quelques pions à sortir ; vous devez alors souvent laisser un shot, et choisir entre deux options :
- frapper, et retarder ainsi l'adversaire ;
- sortir un pion de plus.

Quand les deux possibilités laissent le même nombre de shots, un seul critère doit vous guider : le nombre de coups qu'il vous faut pour terminer la partie. Si le fait de sortir deux pions vous fait gagner un coup, sortez-les ; si ce n'est pas le cas, frappez.

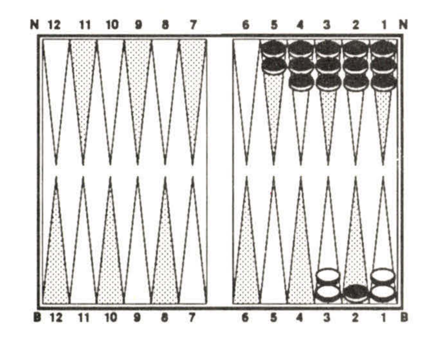


Blanc joue 4-1

Dans la position ci-dessus, on sort évidemment un pion de B3 avec le 4, mais comment jouer le 1 ?

Que l'on frappe ou pas, l'adversaire aura toujours la même probabilité (11/36) de toucher le pion blanc isolé. Les deux mouvements étant équivalents de ce point de vue, voyons donc ce qui se passe si l'on n'est pas shooté :
- si on joue B3B2*, on se retrouvera avec 5 pions, et donc probablement (si on ne fait pas de double) encore 3 coups à jouer ;
- si l'on décide de sortir un pion de B1 avec le 1, on n'a plus que 4 pions, soit seulement 2 coups à jouer si l'on ne fait pas un 2 au jet suivant.

La seconde est donc préférable.



Blanc joue 4-1

La seule différence entre cette position et la précédente réside dans le fait qu'on a un pion de plus en B1, mais cela suffit pour changer la décision.

En effet, il est aisé de voir que, quelle que soit la manière dont on joue le 1, on sortira en 3 coups (sauf double). Comme on ne peut pas accélérer soi-même, il faut donc ralentir l'adversaire de 2 points en le frappant.

Quand les deux possibilités (frapper ou sortir) ne laissent pas le même nombre de shots, d'autres facteurs entrent en ligne de compte.

D'abord, évidemment, la force du jan adverse : s'il n'est pas trop menaçant, et que vous pensez donc pouvoir gagner même si vous êtes frappé, il est envisageable de prendre quelques risques supplémentaires.

Mais encore ne devez-vous prendre ces risques que si vous êtes sûr que le Gammon se joue vraiment là-dessus : s'il est très peu probable, ou au contraire presque certain, jouez sans risque. C'est seulement quand l'issue paraît incertaine qu'on peu transiger avec le principe de sécurité, et essayer de forcer un peu la chance.

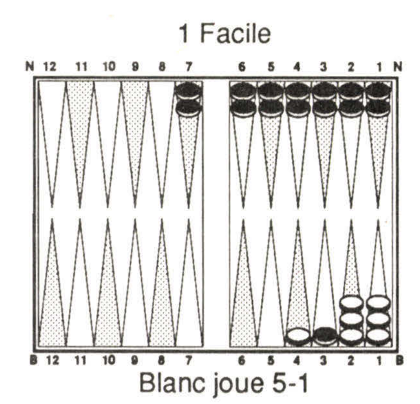
Mais comment évaluer cette probabilité de Gammon ? Tout simplement en comptant le nombre probable de coups nécessaires à l'adversaire pour sortir un pion, sachant qu'un jet fait en moyenne avancer d'un peu plus de 8 cases. Par exemple, dans les deux exemples qui précèdent, où Noir a un pion en B2, on peut compter qu'il sortira généralement en 3 coups.

Ce nombre de coups devra toujours être arrondi par excès, pour tenir compte du fait que le joueur ne pourra généralement pas faire autrement que de "gaspiller" quelques points (par exemple, s'il doit utiliser un 5 pour rentrer un pion qui n'est qu'à une case de son jan intérieur).

Benjamin HANNUNA

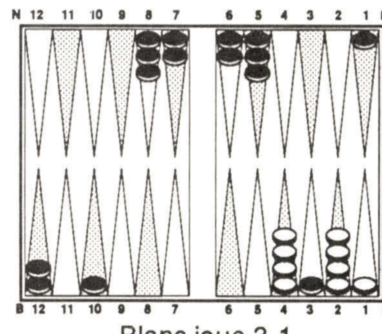
EXERCICES

1 Facile



Blanc joue 5-1

2 Difficile

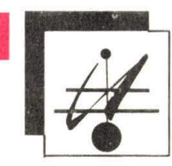


Blanc joue 3-1

Solutions page 81

J & S a traité de l'iniation au backgammon dans le numéro 46. Pour vous le procurer, voir en page 74.





Un coup dans l'après-midi

Mars 1978. Fujisawa Shuko est au pied du mur. Mené 3-1 par Kato, de vingt ans son cadet, le tenant doit, pour conserver son titre, gagner les trois dernières parties...

Kato, 32 ans, rafle tous les titres. Tout le monde est frappé par la détermination de Shuko. Lui, le génie, a deux faiblesses : l'alcool, qu'il parvient à arrêter totalement pour défendre son titre de *Kisei* (4 mois d'abstinence par an), et quelques erreurs grossières souvent commises au moment décisif. C'est d'ailleurs ainsi qu'il perdra son titre... 5 ans plus tard ! Car ce jour-là, Shuko réfléchit, réfléchit 2 heures 57 minutes. Ce sera le seul coup de l'après-midi, le coup 93 : ça gagne !

5ème partie du 2ème kisei (1er-2 mars 1978 à Kyu Shu)
Noir : Fujisawa Shuko - Blanc : Kato Masao
Blanc abandonne après 131 - 86 en 74

Une grande et dense zone d'influence (1-43)

1-3-5 forme le *fuseki* chinois (ou 1-3-45 dans sa version basse), le plus joué à l'époque.

14 est plus solide mais plus lent que a, et 16 pourrait être joué en b pour prévenir l'invasion au san san en 17. Après 30, Shuko juge que son groupe est suffisamment solide, et il renforce son *moyo* (zone d'influence) avec 31-33. 36 est certainement prématuré, il faut se contenter de l'échange 34- 35 et envahir tout de suite en 44. Le *moyo* est parachevé avec la combinaison 39-43.

Une attaque violente et imprévue (44-65)

44 est une invasion naturelle et les commentateurs s'attendent, après 46, à la réponse en 48, qui laisse le blanc vivre dans le coin. Mais déjà Shuko prend son temps, et on commence à se douter, dans la salle des commentaires, que quelque chose d'inhabituel se prépare...

Au bout d'une heure, le verdict tombe : 47 indique que Shuko est décidé à tuer le groupe dans son ensemble. Du coup, Kato manque sa meilleure chance : il doit jouer 48 en 49 pour créer le maximum de faiblesses dans le dispositif noir. Le blanc ne peut pas vivre sur place mais il peut combiner menaces de vie et érosion du centre ; après 50, le noir peut capturer en jouant en 56, mais son appétit s'est aiguisé : il veut capturer en plus grand, ce qui est dangereux pour les deux joueurs.

Désormais, après 53, chaque coup peut être décisif. Le blanc se fraie un chemin vers le centre mais la nasse (pleine de trous) se referme avec 65.

Meurtre dans l'après-midi (66-131)

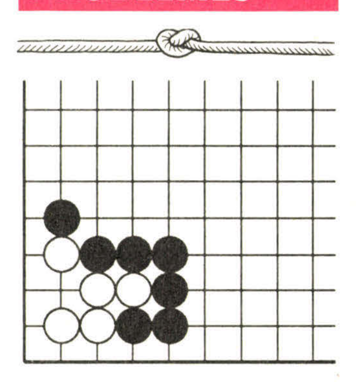
A ce stade, personne n'est capable de lire le combat dans sa totalité, mais tout le monde sait que la partie se terminera par un abandon.

Le blanc crée des faiblesses avec 66 et 68, puis forme un oeil sur le bord ; il coupe enfin en 84 et 88. 92 est un coup naturel, et le coup perdant. A ce stade, c est la meilleure chance du blanc. C'est à ce moment-là que Shuko sent que s'il est capable de mener l'analyse à son terme, il a la partie en main.

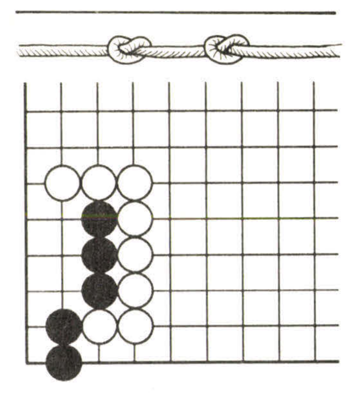
Il est 11 h 11. A midi, une heure de pause. Ce n'est qu'à 15 h 08 que Shuko lâche le coup 93. A son tour, Kato se plonge dans une réflexion profonde, et sans doute désespérée. Nouveau break à 17 heures. Un seul coup pour l'après-midi, le coup de toute une vie. 94 sera joué à 18 h 03 et l'abandon du blanc surviendra, 40 coups plus tard, à 20 h 31.

Une dernière alerte pour Shuko, au coup 123 : il croit qu'il a commis une de ses fameuses bourdes, craignant une réplique blanche en 125, mais ce n'est qu'une fausse alerte. Après 131 le noir gagne visiblement le combat, avec un coup d'avance. Toutes les pierres blanches de l'invasion sont capturées.

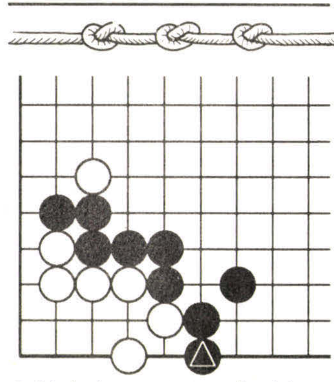
PROBLÈMES



1 *Blanc joue et vit*



2 *Noir joue et vit (il y a un point vital)*



3 *Noir joue et tue (le blanc n'a pas répondu au coup▲)*

Réponses page 81

Pierre AROUTCHEFF

Mots croisés

1



HORIZONTALEMENT

1. Peine capitale - Au fond à droite. **2.** Le dernier cri - Premier cours - Virtuose du piano - Dito. **3.** Quartier de Nîmes - Modèle de nu - Pour l'étalement des vacances - Lettres de Voltaire. **4.** Ancêtre de la capote ? - Sert de couverture - Levée avec le mort. **5.** Groupe - Patrie d'Euclide - Lieu de naissance. **6.** Coule à flots en Bavière - Découpé - Morceau de cantal. **7.** Vieille peau - Permet aux artistes de travailler sans filet. **8.** Fortes têtes autrefois - Boisson anglaise - Donne la réplique. **9.** Fille devenue belle - Tête d'oeuf - Sans fondement - Centre d'instruction. **10.** Investir - Ferme et définitif. **11.** Personnel - Croisement dangereux. **12.** Est l'objet d'une affection aiguë - Article. **13.** Note - Peu brouillé - Grand d'Espagne. **14.** Livrée - Coquille de poisson - Dévoré. **15.** Délit d'initié - Coup de pompe.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1		R	A	N								N	■	N	D
2	R	A	L	E	■			■			■	U			
3		M	■	V	E	R	■	P	L	A	G	E	■		
4		A		E	■					■	O	■			
5		S		■							■				
6		S			■							■			■
7	■	E	■							■					
8		U		S	■				■						■
9	B	R	U	■	O	E	■					■			
10		■			R		E		■						
11			■		■		U			■		■		■	
12		■			O		E	■		E	■		■		■
13			■	U	P	E	■	D	■	S					
14	H	A	B	I	T	■	P	O	I	S	O	N	■	L	U
15	E	S	O	T	E	R	I	S	M	E	■				

VERTICALEMENT

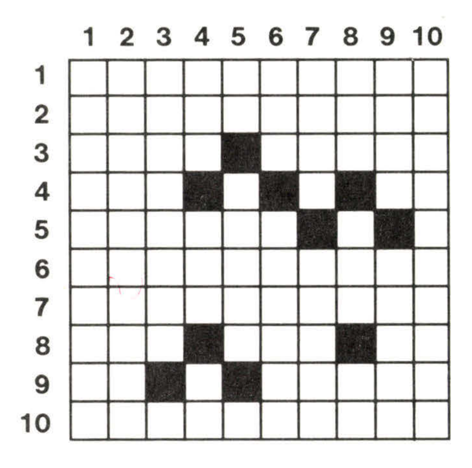
1. Intouchable - Alcool de grain. **2.** Enfant de la balle - Agrégation d'économies. **3.** Symbole - Traite les pellicules - Patron - Demi-mal. **4.** Approvisionne certains glaciers - Roi de Rome - Appliqué dans la surface de réparation. **5.** Un mou souvent plaqué - Ne balance pas. **6.** Carte de fidélité ? **7.** Avant garde en cas d'affolement - Arc brisé - Bien roulée - Relation de cercle. **8.** Emprunte beaucoup mais n'a pas tellement de crédit - Revers. **9.** Gagne sur tous les tableaux - Romains - Centre de Lima. **10.** Entre deux eaux - Extra - Un mont qui servit de cachette - Fait un petit crochet. **11.** Japonais d'origine chinoise - Condamné par la maçonnerie - En ruolz. **12.** Dans le plus grand dépouillement - Romains - A pris le nom de son Jules. **13.** Le premier venu. **14.** Le mur des lamentations en 1987 - Sans famille. **15.** Eut des pépins avec des noyaux - Rocaille - A construire d'urgence.

2



HORIZONTALEMENT

1. Toujours les mains dans les poches. **2.** Jeux de piste. **3.** Cour - Vole même en bonne compagnie. **4.** Dans un sens on n'y voit que du bleu - C'est-à-dire. **5.** Rase avec une scie. **6.** N'a pas son permis. **7.** Doit son emploi à la reprise économique. **8.** Voyelles - Ne fait pas partie du contingent - Personnel. **9.** Symbole - Doués d'une double vue. **10.** Travaille pour la galerie.



VERTICALEMENT

1. Couronne convoitée par ceux qui veulent se tailler une part du gâteau. **2.** Le 1 vertical, par exemple. **3.** Piqué ou planté. **4.** Flotte des Pays-Bas - C'est le Pérou... - Élimine les parasites. **5.** Saint - Portent les cornes. **6.** Fit un déplacement - En tient une couche. **7.** Relève le plat - Travaille pour une maison d'abattage. **8.** Grecque - C'est un plus - Note. **9.** Agent blanchissant - Extrait de parfum. **10.** Une célèbre affaire.

Solutions page 81

Franck DE LA PATELLIERE



Le Renjou

Le Renju ou Renjou, jeu japonais, est une forme élaborée de ce qui se pratique en France sous le nom élégant de Morpion.

RÈGLE

Les règles présentées ici sont celles que la Fédération japonaise de Renju a ainsi codifiées.

1 - Les coups alternent entre noir et blanc, sur les intersections d'un terrain composé de 15 lignes verticales et 15 lignes horizontales. Noir joue le premier et place son premier coup sur l'intersection centrale.

2 - Le premier joueur à obtenir un alignement contigu de 5 pierres, verticalement, horizontalement ou en diagonale, gagne la partie.

3 - Noir n'a le droit de former ni un double trois, ni un double quatre, ni un alignement de plus de cinq pierres.

4 - Blanc n'est assujetti à aucune de ces interdictions.

5 - Si aucun joueur ne réalise un alignement, la partie est nulle.

• ***En général, un match comprend deux parties, chaque joueur ayant une fois le trait.***

Conséquence

La partie importante est bien entendu celle qui concerne les interdictions noires. L'avantage du trait est tel, en effet, qu'après quelques tâtonnements on se rend compte que le noir doit toujours gagner.

Les "interdictions" égalisent en partie les chances et font naître un élément tactique non négligeable : il y a pour les noirs des intersections taboues, éventuellement, et il doit éviter qu'elles apparaissent en cours de jeu. Le but du blanc est inverse, même s'il ne faut pas être hypnotisé par ce seul aspect.

SÉQUENCES

Les restrictions ne sont pas suffisantes pour des joueurs avertis et le blanc a une possibilité supplémentaire pour rendre la partie plus égale : il choisit lui-même le 3ème coup (soit le 2ème coup noir) ! Pas tout à fait arbitrairement, toutefois, comme le montrent les figures 1 et 2.
(dans les ex., blanc est en rouge)

Figure 1

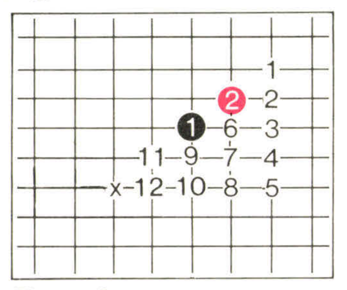
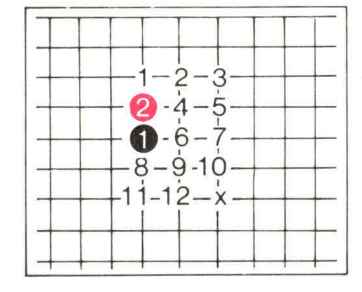


Figure 2



Selon sa propre réponse il aura le choix entre les coups 1 à 12 des figures 1 et 2, les points x et les autres points du terrain n'étant pas autorisés, comme contraintes trop défavorables pour le noir. Il pourra éviter en particulier le point 7 de la figure 1 *(hogetsu)* et le point 4 de la figure 2 *(kagetsu)*, qui donnent au noir une victoire trop (!?) facile.

Il y a encore une possibilité d'égaliser les chances entre les 2 joueurs (les Japonais pensent toujours à tout). En cas de différence de niveau, le joueur le plus faible, qui a les noirs, peut exclure du choix blanc deux débuts de partie par différence de grade.

Autrement dit, quand la différence atteint 11 grades (en *kyu* et *dan*, comme au Go et au Judo), le noir peut se réserver *hogetsu* et *kagetsu*, qui ont l'avantage d'être entièrement résolus.

Les deux figures suivantes montrent les résistances les plus opiniâtres que blanc peut opposer à noir.

Figure 3 : *Après 33, le blanc n'a pas de défense contre A et B.*

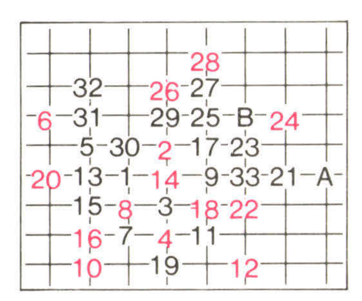
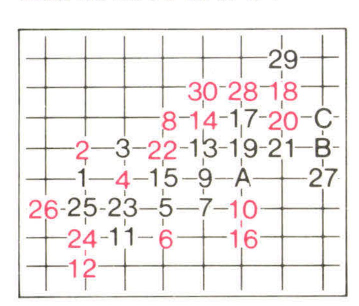


Figure 4 : *Après 30, le noir gagne avec les menaces successives en A, B, et C !*



Pierre AROUTCHEFF

Abalone® : L'essuie-glace

Enjeu de toutes les ouvertures classiques, la maîtrise de la ligne UI. Le placement de deux ou trois boules en lignes sur l'axe UI va servir à couper tout développement par les ailes. C'est le mouvement de l'essuie-glace !

La base de l'essuie-glace est la forme trapézoïdale de la figure 1. Le mouvement "essuie-glace" est symbolisé sur ce schéma par les 2 flèches, vers la droite ou vers la gauche.

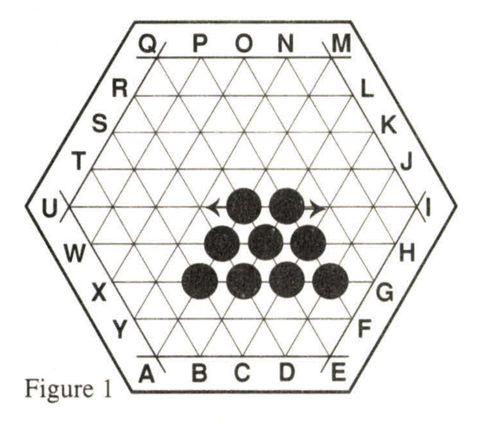


Figure 1

Pose de l'essuie-glace

Après le début de partie classique :
1) A-M, M-A; 2) AB-M, Q-E; 3E-Q, NO-Y; 4) BC-L, ...

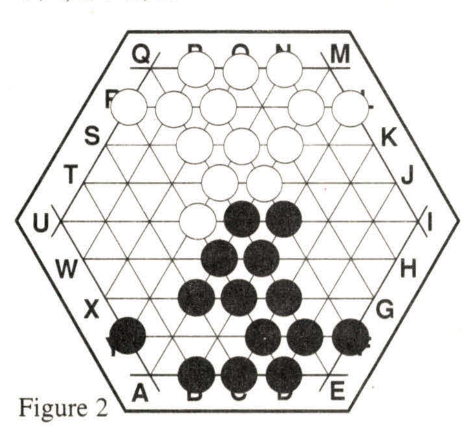


Figure 2

A ce stade Blanc va répondre : 4)..., L-R

Coup logique dans le développement car toute autre réponse ne peut offrir de consolidation au centre.
5) CD-R, ...
L'essuie-glace est posé.

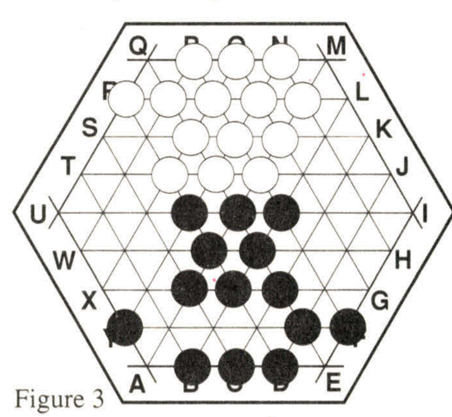


Figure 3

A partir de maintenant Noir contrôle les velléités de Blanc de déborder par les ailes.

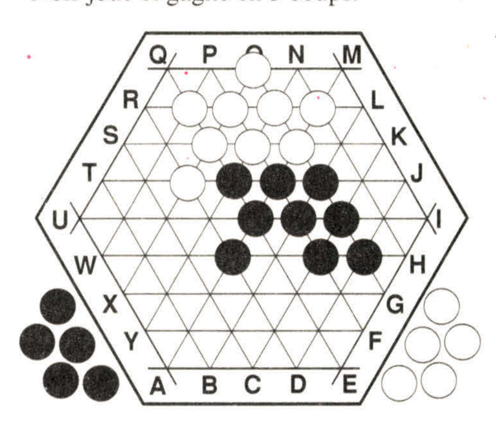
Les tentations de Blanc pour le faire devront être solidement construites sous peine d'affaiblir très vite le centre.

Exemple par lequel Noir consolide :
5) ..., OP-F; 6) RU-I, NO-Y; 7) FI-U, ...
et sur n'importe quel coup de Blanc,
8) D-RST

Noir après ce 8ème coup a acquis une position solide.
(Partie disputée à Paris Janvier 90)

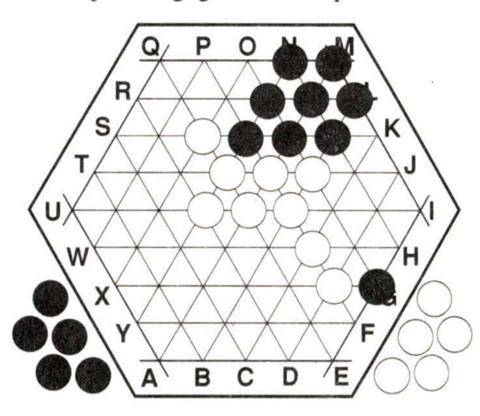
PROBLEME N° 1 :

Noir joue et gagne en 3 coups.



PROBLEME N° 2 :

Blanc joue et gagne en 3 coups.



Rappelons que le système de notation a été présenté dans J&S n°1 d'Octobre 1989.
Pour tous les nouveaux lecteurs qui désireraient se procurer le système complet de notation, écrire à :
Fédération Française de Jeu d'Abalone
Parc d'activité la Roseraie
15 rue du Buisson aux Fraises
91300 MASSY
en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse pour la réponse.

Solutions page 81

BARLERIN,
assisté de Franck MONNOURY



Casse-tête

COPINES DE BUREAU

Aidez Xavier à remplir le tableau qu'il s'est fait pour se rappeler le nom des secrétaires du bureau.
Voici quelques informations pour vous aider.

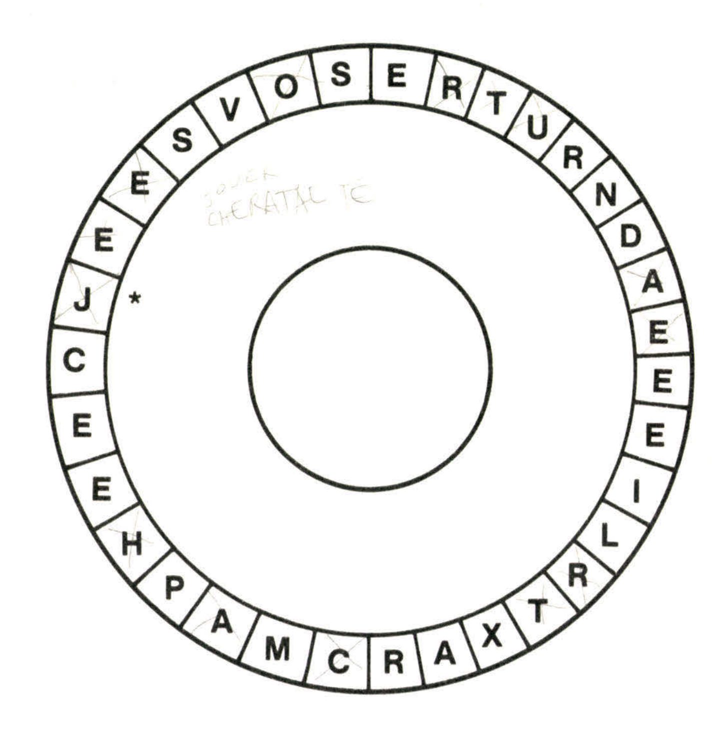
1 - Dorothée et sa copine aux cheveux bruns et courts sortent souvent avec leur amie, du bureau 2.
2 - Charlotte aurait préféré avoir un bureau au numéro impair comme sa copine aux longs cheveux noirs.
3 - Anna hésite entre se faire couper les nattes et se faire teindre en roux, comme sa copine du bureau 1.
4 - Béatrice et son amie blonde ont des bureaux aux numéros consécutifs, mais Béatrice espère bientôt être transférée au bureau n° 1.

BUREAU	NOM	COULEUR DE CHEVEUX
1	Dorothée	Roux
2	Anna	Nattes
3	Béatrice	longs cheveux noirs
4	Charlotte	Bruns et court

LA ROULETTE



Trouvez une citation de Novalis avec cette étrange roulette. Prenez le départ sur le J, barrez-le, puis sautez toujours le même nombre de lettres non barrées. Notez au fur et à mesure les lettres sur lesquelles vous tombez et barrez-les sur la roulette.



NE PERDEZ PAS VOTRE LATIN



Nous avons codé selon un principe simple la remarque que Flaubert inscrit dans son "Dictionnaire des idées reçues" à l'article : LATIN. Serez-vous capable de décrypter cette phrase ?

B O Q R C U K E L D L R T T G J C M W T R

K L P D J D O G M P C P G M S I Z N R

B B P E Z N R A G M B R M T A J L P T C P

Solutions page 81

Bernard MYERS

BACKGAMMON

Internationaux de France


Photo : David PICHARD

▲ *Alain Sormain, premier Français*

Moins de deux mois après le Championnat d'Europe open de Deauville, cette première édition de l'Open de France fournissait aux champions américains comme Robertie (double champion du Monde) une nouvelle occasion de se mesurer aux meilleurs Européens.

Une fois de plus, la confrontation tourna à l'avantage de ces derniers, puisque c'est le Suisse Philippe Narboni qui devait l'emporter en finale contre le Parisien Alain Sormain, William Robertie devant se contenter de partager la troisième place avec l'Allemand Huber.

Les joueurs d'outre-Atlantique ne repartirent cependant pas tous bredouilles ; en effet, parallèlement au tournoi officiel, de nombreux "jackpots" (tournois de 8 joueurs à forts enjeux) étaient organisés, et c'est Jo Sylvester qui remporta le mieux doté : plus de 80 000 F !

Benjamin HANNUNA




Super Jackpot pour Sylvester


Photo B. Clemente et G. Tourte

Cannes 90 : c'est parti !

Les joueurs les plus acharnés n'attendent même pas le début du tournoi officiel pour flamber au backgammon.

Échames et Decs...


Photo Roland LECOMTE

Vladimir Agafonov, grand maître soviétique du jeu de Dames, est également maître international d'Échecs. Il a de nouveau prouvé ses multiples talents, en décembre dernier, lors d'une simultanée Dames-Échecs. En une heure, il a affronté huit adversaires chevronnés : six aux Dames et deux aux Échecs. Résultat : 5 victoires et une nulle (contre M. Faugier) aux Dames, et une victoire et une défaite (contre le comte Chandon-Moët) aux Échecs.

Agafonov est le seul spécialiste au monde à réaliser l'exploit de pratiquer simultanément deux disciplines aussi difficiles et différentes que les Échecs et les Dames.

Annette LACOUR



ÉCHECS

AUBERVILLIERS 1990

La foire d'empoigne

Du rendez-vous annuel le plus prestigieux pour le jeu semi-rapide, la plupart des fans d'échecs vous disent : "On sait qu'on va souffrir, mais on ne peut pas s'en passer ! On en sort laminé, mais on a sa dose d'échecs".



Photos Hugues LANGLOIS

Les organisateurs sont si conscients du magnétisme de leur tournoi qu'ils l'avaient dénommé cette année "OBJECTIF 1000 !". Ils firent un maximum de publicité, mais nous ne fûmes "que" 860 drogués, sensiblement autant qu'en 89.

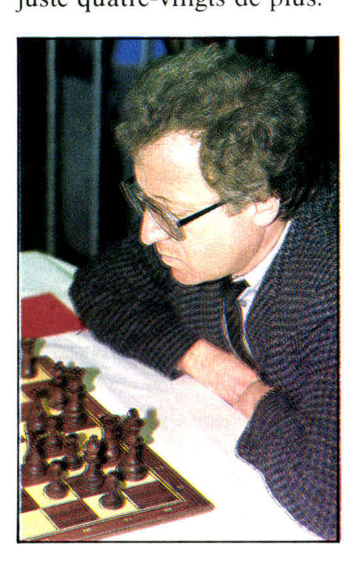
Le tout-Paris échiquéen est là, pour un dimanche pas comme les autres. Il faut se lever à l'heure de Télé-Matin, émerger du métro et suivre la cohorte de ces illuminés qui parlent de Dame a5 dans le Gambit de la Volga, entrer dans une salle de basket-ball, trouver à quel numéro de table il faut se rendre, puis se retrouver nez-à-nez avec l'étudiant agité de tremblements nerveux, le papy sifflotant, ou le Yougoslave qui vous regarde comme s'il vous demandait de choisir où vous voulez qu'il vous plante le couteau.

Tout ça forme une population bien singulière (à 97 % masculine) dont Jack Ralite précisa, dans son discours, que le plus jeune participant avait six ans et le plus vieux juste quatre-vingts de plus.

Les matchs décisifs :

- **Dorfman** b. Belkhodja
- Abravanel b. **Todorcevic**
- **Spraggett** b. Coudari (MI, Canada)
- **Murey** b. Degraeve (F)
- Pytel b. **Bernard** (F)
- Chabanon (F) b. **Boudre**
- Fidelity Prototype (non humain) b. **Apicella** (MI, F)
- Giffard (MI, F) b. **Ducic**
- **Lamoureux** (F) b. Leconte

(Blancs en gras)



Yossif Dorfman

Un milliard de mégots

Le maire d'Aubervilliers, ancien ministre de la Santé, dut se demander si tout cela est très sain en voyant le milliard de mégots qui tapissaient le sol devant la porte d'entrée du gymnase.

Quand il déclara, en outre, qu'il n'y a pas de champions sans une grande masse de pratiquants, je m'aperçus que les quatre grands maîtres, les quelque vingt maîtres internationaux présents, et même les 140 (!) joueurs de première catégorie, n'écoutaient pas.

En "semi-rapide", chaque joueur a trente minutes pour faire mat : un blitz lent, si l'on peut dire.

Dans ce tournoi, très particulier, existe aussi un système de handicap au temps : on rend cinq minutes par catégorie d'écart. J'ai, par exemple, eu le redoutable honneur d'affronter le champion de France poussins de l'an dernier, avec cinq minutes contre trente !

Ne disposer que d'une demi-heure de réflexion exige de construire avec grand soin sa partie (éviter, par exemple, de jouer des ouvertures que l'on connaît mal) tout en gardant de bons réflexes de "blitzeur" pour savoir mettre le turbo à la fin, quand la situation à la pendule l'exige, et ne pas hésiter à continuer des fins de partie théoriquement nulles pour gagner au temps, même si la suite de la partie (bien adaptée, d'ailleurs, à l'environnement sportif) peut faire, alors, oublier que les Échecs ont un intérêt intellectuel.

Le meilleur poignet de Paris

Curieusement, la hiérarchie des parties "longues" se retrouva dans le trio de tête où, mis à part le Franco-Yougoslave Todorcevic, énième scalp d'Abravanel (le champion de France de blitz, surnommé "le meilleur poignet de Paris", pour sa vitesse d'exécution), les grands maîtres étaient présents.



Chély Abravanel

A trois rondes de la fin, seuls le Soviétique Dorfman et Todorcevic comptaient 100 % des points. Le premier nommé sortit, avec les noirs et la Défense Scandinave, victorieux du duel.



Kevin Spraggett

La onzième ronde, sur les quatre échiquiers de tête, donna les résultats suivants : Dorfman (GMI, URSS) - Spraggett (GMI, Canada) : nulle. Pytel (MI, Pologne) - Murey (GMI, France) : nulle. Belkhodja (MI, France) - Boudre (MI, France) : 1-0. Leconte (France) - Todorcevic (GMI, Yougoslavie) : 0-1.



Yaacov Murey

Ainsi deux joueurs, Dorfman et Belkhodja, se retrouvaient en tête, avec 10,5 sur 11 points possibles, et s'affrontèrent dans une sorte de finale. Leur combat fut longtemps égal, et se serait certainement soldé par la nulle en partie longue, mais le Soviétique sut faire paniquer Slim Belkhodja en provoquant une subite accélération dans une finale de Cavaliers.

Nicolas GIFFARD

Classement général (extrait)

1	Dorfman (Cannes)	11,5
2	Spraggett (CDN)	11
	Murey (Auxerre)	11
	Abravanel (Caïssa)	11
	Chabanon (Cannes)	11
	Pytel (Auberv.)	11
	Fidelity Prototype	11
8	Belkhodja (Auxerre)	10,5
	Lamoureux (Clichy)	10,5
	Giffard (Auxerre)	10,5

Par équipes, victoire d'Auxerre, devant Cannes.

(Les ex aequo sont dans l'ordre de la performance ELO accomplie)

Le parrain

C'est le prestigieux Cercle d'Échecs de Clichy qui a ouvert la voie du professionnalisme échiquéen en France. Philippe Arnaud, président d'Euro Fret, a conclu avec Jean-Claude Moingt un accord selon lequel sa Société parrainera l'équipe championne de France pour l'Intercercles 90.

Ce soutien financier permettra aux Clichois et à leurs vedettes (Olivier Renet, Michael Adams et Stuart Conquest (GB), Lucas Brunner (CH), Éric Prié et autres Manuel Apicella d'accueillir dès ce mois-ci leur nouvel entraîneur, le GMI soviétique Anatoli Vaïser.

ELO les anciens !

Le système de classement du professeur américain Arpad ELO établit deux fois par an la hiérarchie mondiale. L'idée de faire la liste parfaite était tentante. Voici donc le plus fort classement "de tous les temps", du moins depuis sa création en 1971. (Le meilleur millésime de chaque joueur est indiqué entre parenthèses.)

1	G. Kasparov	2800 (90)
2	B. Fischer	2785 (72)
3	A. Karpov	2755 (80)
4	M. Tal	2705 (80)
5	V. Kortchnoï	2695 (79)
6	B. Spassky	2690 (71)
7	J. Timman	2680 (90)
8	V. Ivantchuk	2665 (90)
9	N. Short	2665 (88)
10	A. Youssoupov	2655 (86)

ELO les Russes !

Kasparov culminant à 2800 points, neuf de ses petits camarades dans les quinze premiers mondiaux, jamais le classement ELO international n'aura été aussi soviétique !

1	G. Kasparov (URSS)	2800
2	A. Karpov (URSS)	2730
3	J. Timman (NL)	2680
4	V. Ivantchuk (URSS)	2665
5	M. Gourevitch (URSS)	2645
6	V. Salov (URSS)	2645
7	A. Beliavski (URSS)	2640
8	N. Short (GB)	2635
9	U. Andersson (S)	2630
10	V. Kortchnoï (CH)	2625

ELO les femmes !

Chez les femmes, les deux premières places semblent échapper irrémédiablement aux Soviétiques ; les soeurs Polgar, qui pour la première fois se retrouvent toutes les trois (!) dans le "Top 10", dominent de la tête et des épaules : Judit, numéro 1, n'est âgée que de 13 ans et demi !

1	J. Polgar (H)	2550
2	Z. Polgar (H)	2500
3	N. Loseliani (URSS)	2475

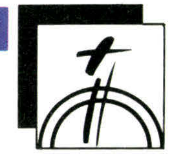
Bonjour la France !

Ça bouge, dans les Échecs français ! Au classement de janvier 90, pas moins de 16 joueurs sont au-dessus de la barre des 2400 points ELO ! A noter que Joël Lautier rejoint Olivier Renet dans le club des 2500.

1	Spassky	2560 (-20)
2	Murey	2530 (- 5)
3	Renet	2520 (+ 5)
4	Lautier	2500 (+35)
5	Kouatly	2490 (- 5)
6	Mirallès	2460 (+15)
7	Prié	2435 (+30)
8	Koch	2425 (+ 5)
9	Sellos	2425 (=)
10	Sharif	2420 (=)

De retour "au pays", la Franco-Québécoise Céline Roos prend le leadership du classement national féminin.

1	Roos	2125
2	Tagnon	2115
3	Lebel-Arias	2060



ÉCHECS

Zonal : c'est la zone !

L'organisation du tournoi zonal européen 1B en France, première étape de qualification au Championnat du Monde 1993, provoque bien des remous. Deux villes, en effet, étaient candidates : Lyon (par l'intermédiaire du club) et Roscoff (par l'intermédiaire de Chess Opéra).

Contrairement à Lyon, hors délais, Roscoff déposa très tôt son dossier. Les propositions de chaque ville s'appuyaient sur le cahier des charges de la Fédération Française. Dans un premier temps, les conditions de Roscoff étaient très largement supérieures à celles de Lyon : accueil et hébergement des joueurs, primes spéciales pour les Français, partenariat audiovisuel, etc.

Et surtout respect des dates, le règlement prévoyant en effet que le Zonal doit obligatoirement se disputer en février-mars. Au soir de sa décision, Jean-Claude Loubatière, président de la F.F.E., pouvait faire le point : d'un côté Roscoff en mars avec des conditions financières supérieures, de l'autre Lyon... en avril, avec un budget moindre. Ce budget ayant, entre-temps, été aligné sur celui de Roscoff, M. Loubatière trancha en faveur de Lyon.

Oukase de l'échiquier

Outre le fait que l'on puisse s'interroger sur le fonctionnement démocratique d'une Fédération dont le président impose oukases et diktats, ce choix tout personnel est-il si judicieux pour la simple médiatisation des échecs en France ?

Lyon, en effet, accueille en octobre le Championnat du Monde. Grâce à une manne municipale de plus d'un million de francs, le club s'est offert une équipe de Nationale 1 de rêve (Salov, Ehlvest, Beliavski, Andersson, Spassky, Lautier !).

Fallait-il ce coup de pouce présidentiel pour comprendre qu'effectivement Lyon tient une place de choix sur l'échiquier français ? Pauvres Roscoff et autres villes moyennes, qui essaient d'organiser des tournois !

Une réunion du Comité Directeur de la Fédération, fin janvier, ne changea rien à l'affaire. L'histoire de ce Zonal à problèmes fut certes évoquée, mais comme une affaire classée.

Tout comme l'histoire de la société Chess Opéra, liée par un protocole d'accord sur 5 ans avec... la Fédération, par ailleurs actionnaire de cette société, et engagée, par ce protocole, à soutenir le cas échéant et pour toutes manifestations, à propositions égales, une candidature de ville présentée par ladite société dans le cadre du Club des Villes Échiquéennes.

Thierry PAUNIN

Les MOTS TISSÉS (modèle déposé)

vous sont offerts par la société COURIR POUR SAISIR

PROBLÈME N° 3

Plus que réjouissantes • Préfixe ou symbole
Souvent à sec • Trompai pour séduire
Grand pays fanatisé
Palindrome bolivien • 2ème répétition
Titre • Origine d'un de nos fleuves • Conspuais
Par un don naturel • Préposition
Concrète chez le violon • N'en sont plus à leur 1er coup
Abhorrerions
N'a plus beaucoup de rapports avec Aristote
Diffuser en rayonnant • Virage à skis
—
—
Deviendront glace • 2 ôtées de 13
Exemplaire invendable
Un peu d'eau
Feu glacial
Origine d'un conflit
Elimée
—
Point de chute traumatisant
Enzyme • Casse-cou
Mauvaise habitude • Devrait croître
Circule dans les Balkans
Texte littéral
Refus sans cœur
Pépinière de l'Etat (sigle)
Chauffait l'Egypte
Savoir
Chevalier des croisades célébré par Voltaire
Ecrivain français • Fit l'apologie de Charlemagne • Déesse marine
Eprises langoureuses • Rangeat
Mère d'Esaü • Grande quantité

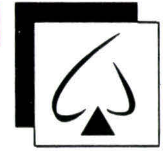
Médecines de l'avenir • Reptile argenté (sigle)
Pronom • Prénom
Prononcera éventuellement • Ouvrière peu recherchée aujourd'hui
Mauvais coup • Loin de l'amour
—
Préfixe "oriental"
Eau du sud • Eau courante • Cache la nudité
Principale différence entre rail et route • Titre
Qui limitent l'action au sujet
Lieu d'expériences • Onagre si sauvage
Possède • Trônait sur tous les bureaux
—
Parasite populaire
Possédai
—
—
—
—
Intente • Dans botte ou butée
Cent moins une • Vaincu par oïl
—
Sonna ou marqua • De plus en plus lourds
—
Marque la résignation
—
—
Père du gin • Rigole
Hirondelle de mer • Possédé • Raccourcis
Petit cours • Peut accompagner un cri
A la porte d'une église
Pascal et Guitry pourraient s'y cotoyer • Comme certain ver
Remuèrent vigoureusement

RÈGLEMENT

1° Les définitions sont données en partant du bord de la grille.
2° L'écriture des mots est prévue dans les DEUX sens :
- habituel, si la définition est à gauche, - INVERSÉ (de droite à gauche), si elle est à droite !
3° Certains mots peuvent ainsi être définis DEUX fois (à gauche ET à droite).

Éditeur du jeu ALGORILUDE
50, rue Marcel Dassault
92100 - Boulogne

BRIDGE



COUPE DE FRANCE

La tornade bretonne

Plus de dix mille bridgeurs ont participé à la Coupe de France de bridge (trophée Bailey's). Le succès de cette épreuve, où les équipes, comme au football, se rencontrent après tirage au sort dans des matches à élimination directe après 32 donnes, tient au fait que les équipes les plus modestes peuvent y jouer les Cendrillon. Elle connaît son lot annuel de surprises qui sont autant de pieds-de-nez à la hiérarchie en vigueur.

Restaient en seizièmes de finale, au nombre des favoris, les équipes de Jean-Marc Roudinesco (Paris), de Christian Frezouls (Toulouse) et de Maurice Lévy (Grenoble), celle-ci habituée des finales de cette épreuve et victorieuse en 1986.

Mais toutes trois furent balayées par une équipe bretonne en pleine forme, d'indice moyen 1ère série Pique : celle du docteur Dominique Bretagne, Philippe Roger, Dominique Moreau, Jean-Gilles Hervé et Jean-Marc Huiban.

Les Bretons se retrouvèrent ainsi en finale et battirent sans plus de difficulté la seconde équipe parisienne, celle de Claude Verdier, Charlotte Rotkoff, Gérard Boizot et François Willard.

Il y a longtemps que la Bretagne n'avait pas remporté un titre national. Celui-ci est d'autant plus méritoire que le tirage au sort n'avait vraiment pas favorisé l'équipe rennaise, en l'opposant à tous les favoris. Une victoire nette et sans bavure avec un bénéfice par match de +14 IMP, +36, +35, +34 à partir des huitièmes de finale.



L'équipe bretonne, victorieuse de la Coupe de France (photo Bailey's)

A noter que l'équipe Verdier, battue en finale, l'avait déjà été en 16ème de finale, au stade des finales de Ligue, à Paris ! Comment diable a-t-elle donc pu être remise en course ? A la suite d'un imbroglio plutôt cocasse : sous la pression de certains joueurs qui contestaient la régularité du tirage au sort des demi-finales de Ligue, l'arbitre... procéda à un deuxième tirage !

L'équipe Verdier fut alors régulièrement battue, de 4 IMP. Mais elle porta plainte auprès de la F.F.B., pour vice de forme, réclamant l'annulation de ce match et le respect du premier tirage au sort - qui l'opposait à un adversaire différent -.

La commission des litiges de la F.F.B. lui donna raison. Elle rejoua donc contre son premier adversaire désigné et ne laissa pas passer sa deuxième chance, en l'emportant d'extrême justesse : d'un seul point !

Cela lui donna des ailes pour atteindre la finale, où elle fut victime de la tornade bretonne.

Guy DUPONT

1/8 FINALE	1/4 FINALE	1/2 FINALE	FINALE
• BRETAGNE (Bretagne)	BRETAGNE (71/57)	BRETAGNE (79/43)	BRETAGNE (81/46)
• FREZOULS (Pyrénées)			
• BELUT (Lorraine)	ROUDINESCO (112/51)		
• ROUDINESCO (Paris)			
• Mme LECLERCQ (Picardie)	SANIARD (119/85)	LEVY (68/57)	
• SANIARD (Hurepoix)			
• BORIE (Lyonnais)	LEVY (80/44)		BRETAGNE (84/50)
• LEVY (Dauphiné)			
• VAUVARIN (Hte-Norm.)	VAUVARIN (62/53)	VAUVARIN (73/39)	
• DHERMAIN (Auvergne)			
• DELCLOS (Languedoc)	Mme COHEN (84/49)		VERDIER (100/73)
• Mme COHEN (Provence)			
• GRENTHE (Flandres)	GRENTHE (85/50)	VERDIER (66/62)	
• Mme LHERE (Pyrénées)			
• AGNETTI (Val-de-Marne)	VERDIER (96/43)		
• VERDIER (Paris)			

tins...potins...potins...potins... potins.

Que fait la médecine ?

A propos des flambeurs, le Herald Tribune reprend une thèse de chercheurs américains qui affirment que la passion irrépressible du jeu est un dérèglement d'origine génétique que l'on peut d'ores et déjà envisager de soigner. On espère que les mêmes recherches permettront de guérir les bridgeurs et les joueurs d'Échecs.

Encore la triche

On savait les Ceausescu joujou. Avec le grand reportage de VSD du 4/1, on en apprend un peu plus sur les fantaisies ludiques des époux Sescu. Tandis que Nicolae tire à la carabine sur un écran, Elena, en robe lamée, joue les Vaatanen en conducatrice de rallye videoscu. On apprend que leurs autres activités étaient principalement les cartes, le backgammon et les dominoscus et que même à la chasse, Nicolae trichait en se faisant livrer le gibier, retenu par ses gardes, au moment où il passait. Et ça les a conduits juscu ?

Bilan 1

Télérama dresse, comme tous nos autres confrères, un bilan de la décennie. Au chapitre des jeux, la palme est décernée à Trivial Pursuit, suivi de Pictionary et du Loto. Donjons & Dragons arrive en 7ème position, juste devant La Roue de la Fortune. A quand une adaptation télévisée... présentée par Sacha Distel ?

Mauvais joueur

Gagnant d'une Renault 19 à la quinzaine commerciale d'Aumale (76), Charles Zeude refuse de prendre son lot qui, d'après lui, ne correspond pas au modèle exposé lors de cette animation. Alors que tout le monde avait salivé devant une GTS, les organisateurs lui ont proposé une R19 de base, qui vaut 10 000 F de moins, arguant que le modèle de la voiture offerte n'était pas spécifié dans les pubs et qu'au moment de l'animation, Renault n'avait aucun modèle standard à leur prêter.

Bilan 2

La France, championne du Monde de l'ours en peluche, du train électrique et de la guirlande : Cocoricoscu ! Avec plus de 1000 F par famille de dépense pour le jeu et tous les jouets, on tient le pompon aussi fort qu'en absorption de grenouilles et d'escargots. Voilà une nouvelle qui réchauffe le coeur, et les comptes des 180 entreprises label France qui portent haut le drapeau ludique. C'est bon pour nous, ça, coco : 1990 devrait être une année stratégique pour le jeu !

Tricheurs (Libération)

Charlene Taylor gagne le jackpot record de la loterie new-yorkaise : 35 millions de dollars (plus de 200 millions de francs). Elle organise une grande fête à l'Omni Park Central de Manhattan et le New York Post refait sa Une pour annoncer l'heureux événement. Dommage, mais tout est faux : une journaliste du Daily News reconnait à l'Omni Park Alan Abel, maître reconnu de l'imposture, qui a même réussi à faire publier sa nécro dans le New York Times. Quelques heures plus tard, le Daily News annonce fièrement "It's a hoax" ("c'est une mystification"). En attendant, Lee Chirillo (alias Charlene Taylor), comédienne professionnelle, est devenue célèbre.

La dernière de Garry (BSI-Tass)

Dans une interview à Playboy, Garry Kasparov a suggéré comme "une idée fantastique" de "vendre la Mongolie à la Chine". Guennadi Guerassimov, porte-parole du Ministère des Affaires Étrangères soviétique, a qualifié cette sortie de "mauvais coup du roi des Échecs" et a annoncé que la Mongolie, soutenue par les milliers de lettres de protestation qui ont inondé l'ambassade soviétique à Oulan-Bator, exigeait des excuses de Kasparov.

A l'Est (Libération)

Le premier casino tchèque s'est ouvert le 4 janvier à l'hôtel Forum de Prague : trois roulettes et deux tables de Black Jack, ouvertes uniquement aux touristes et aux dollars. Les actionnaires sont une société autrichienne, Casino AG, et la plus grande entreprise touristique de Tchécoslovaquie, le Cedob. Casino AG espère pouvoir prochainement ouvrir d'autres casinos dans le pays, à Prague, mais aussi à Brno et à Bratislava, et attirer Allemands et Viennois pour des week-end plus tchèques et plus slovaques.

Planète loto

A l'heure où il est question d'un loto européen, récompensé en ECU, les vingt millions de Français qui s'adonnent à ces petits jeux d'argent : Loto, TacOtac et loterie nationale, ont appris qu'ils n'auraient pas droit aux 3% de baisse de TVA. L'État, malin, a décidé de compenser la baisse par un "droit de timbre". On vous laisse calculer son montant en pourcentage (non, la réponse n'est pas 3% !).

Marc ESQUERRÉ



Calendrier

MARS

Backgammon
9-11 : Gstaad (Suisse)
(19/41) 30-831
15-18 : St Moritz
(19/41) 82 50 58 16
(James Ballié)
(19/44) 17 30 18 63
(Patti Donner)

Grandeur Nature
3 : Montpellier
Blood-Kill II
67 66 31 10 (ass. Amphère)
23-25 : Normandie
La Marée perdue
(1) 60 13 01 24
(Les Fils d'Ariane)
31-1er/04 : Crépy-en-Valois
Médiéval fantastique
(Alzathot, 66 r Doudeauville, 75018 PARIS)

Jeux de rôle
3 : Paris
Journée ludique à Jussieu, organisée par le club "Les Seigneurs de l'Astrolabe"
34 50 99 82 (—> 22 h)

Salons et Festivals
2-4 : Cambrai
(Salon de l'Enfance et de la Jeunesse)
27 81 20 22
31-1er avril : Rochefort
(Festival de Jeux de Stratégie Navale, Centre International de la Mer - 46 87 01 90)

Scrabble
18 : Chpt de France phase 3
43 80 40 36 (F.F.Sc.)
18 : Carhaix
98 93 32 02 (M. Alliot)
18 : Dole
84 79 00 99 (M. Gendre)
25 : Finales régionales
43 80 40 36 (F.F.Sc.)
6-11 : Marseille *
13-18 : Béziers *
19-25 : Nianing (Sénégal) *
26-31 : Kabrousse (Sén.) *
* Tour de France
B.P. 27 - 94310 ORLY

Tarot
24 : Saint-Gaudens *
30-1er/04 : Le Grau-du-Roi *
31 : Orange (marathon) *
* 78 37 35 18 (FFT)

Tous les jeux
10-11 : Reims
L'Association des Élèves de SupdeCo organise une manifestation ludique pluridisciplinaire, "Le Cerveau", dans les locaux de l'École. Au programme : Échecs, Backgammon, Trivial Pursuit, Pictionary, SuperGang, Donjons et Dragons, MERP, Tarot, Bridge, Belote.
26 08 16 69
(Bureau des élèves)

Trivial Pursuit
31 : Paris
Grand prix Trivial Pursuit, organisé par les étudiants de l'EDEP, à l'Aquaboulevard
46 45 45 46

AVRIL

Échecs
7-8 : Paris (inter-lycées)
42 53 61 31 (C.E.S.M.I.)

Jeux de rôle
7-8 : Sennecey-le-Grand
Convention organisée par les Simuleurs de l'Étoile Noire
85 44 92 17 (M. Bernizet)
85 44 22 20 (M. Maréchal)

Scrabble
8 : Brive-la-Gaillarde
55 74 07 11 (Mme Chalard)
8 : Saint-Leu-la-Forêt
(1) 34 67 76 92 (Mme Goubin)

Tarot
7 : Auterive

Tous les jeux
1er-16 : Ségovie (Esp.)
Salle des Expositions du donjon de Lozoya

LA GUERRE DU BLEU

Archipel

Deux clubs de vacances se disputent l'accès aux îles paradisiaques d'un petit archipel !

Nombre de joueurs : 2

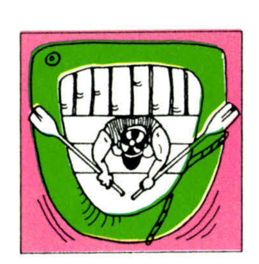
Matériel
— 1 plateau comprenant deux grandes plages avec leurs deux appontements, et les cinq îles de l'archipel ;
— 5 pions "vacanciers" et un pion "canot pneumatique" par joueur.

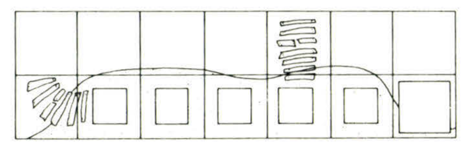
But
Etre le premier à occuper 3 des 5 îles de l'archipel.

Règles
1 - Chaque joueur place ses vacanciers sur la plage située devant lui et, tout à fait à droite, dans l'eau, son canot pneumatique.
2 - Chacun joue à tour de rôle. On tire au sort pour savoir qui commence.

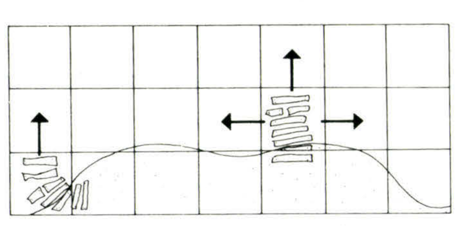


3 - A son tour, un joueur doit toujours utiliser deux points de mouvement, en déplaçant un ou plusieurs de ses pions.
4 - Tous les déplacements, pour les vacanciers comme pour les canots, s'effectuent en avant, en arrière, à droite ou à gauche, mais pas en diagonale.
5 - Les canots se déplacent uniquement sur les cases de mer vides, et ne peuvent transporter qu'un seul vacancier à la fois.
6 - Les vacanciers se déplacent librement sur les cases vides de leur plage, mais sans passer l'un au-dessus de l'autre. La plage et les appontements adverses leur sont interdits.

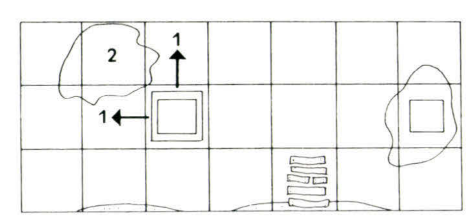




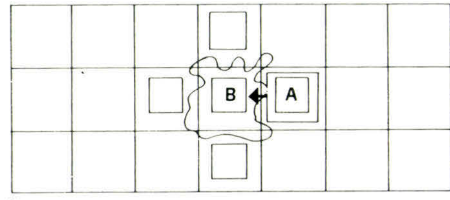
1 Disposition de départ.



2 Pour permettre à un vacancier d'embarquer, le canot doit se trouver sur l'une des cases désignées par les flèches.



3 Dans le même coup, le joueur avance le couple vancancier + canot en 1 (vers le haut, ou sur le côté) puis il fait glisser le vacancier sur l'île, en 2.



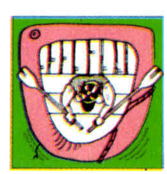
4 Le pion A chasse le pion B de l'île. B ne peut se jeter à l'eau : il est donc éliminé, et retiré du plateau.

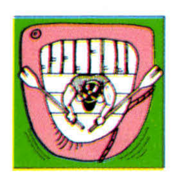
7 - Les îles n'étant pas accessibles à la nage, les vacanciers doivent utiliser leur canot pour s'y rendre. Pour embarquer un vacancier, on le place sur son pion canot, puis on déplace les 2 pions à la fois comme s'il n'y en avait qu'un. Pour embarquer à partir d'une plage, un vacancier doit se trouver sur l'un des deux appontements et son canot sur une des cases adjacentes qui permettent de respecter la règle de déplacement.



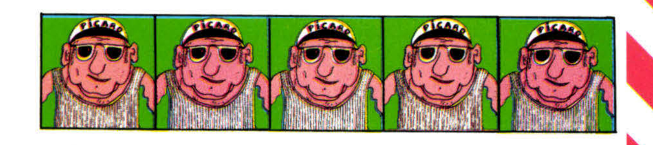
8 - Le débarquement s'effectue de la même façon, en amenant d'abord le couple vacancier+canot sur une case ayant un côté commun avec une île, puis en faisant glisser le vacancier sur cette île.
9 - Embarquer, débarquer, déplacer d'une case un vacancier ou un couple vacancier+canot dépense un point de mouvement (2 cases = 2 points).
10 - Un vacancier peut débarquer sur une île déjà occupée. Dans ce cas, il chasse l'occupant sur une des cases de mer ayant un côté commun avec l'île... Si aucune n'est libre, le pion est éliminé et retiré du jeu.
11 - Un vacancier jeté à la mer ne peut pas se déplacer. En revanche, il peut embarquer si son canot se trouve sur une case de mer ayant un côté commun avec la sienne.

Dominique TELLIER

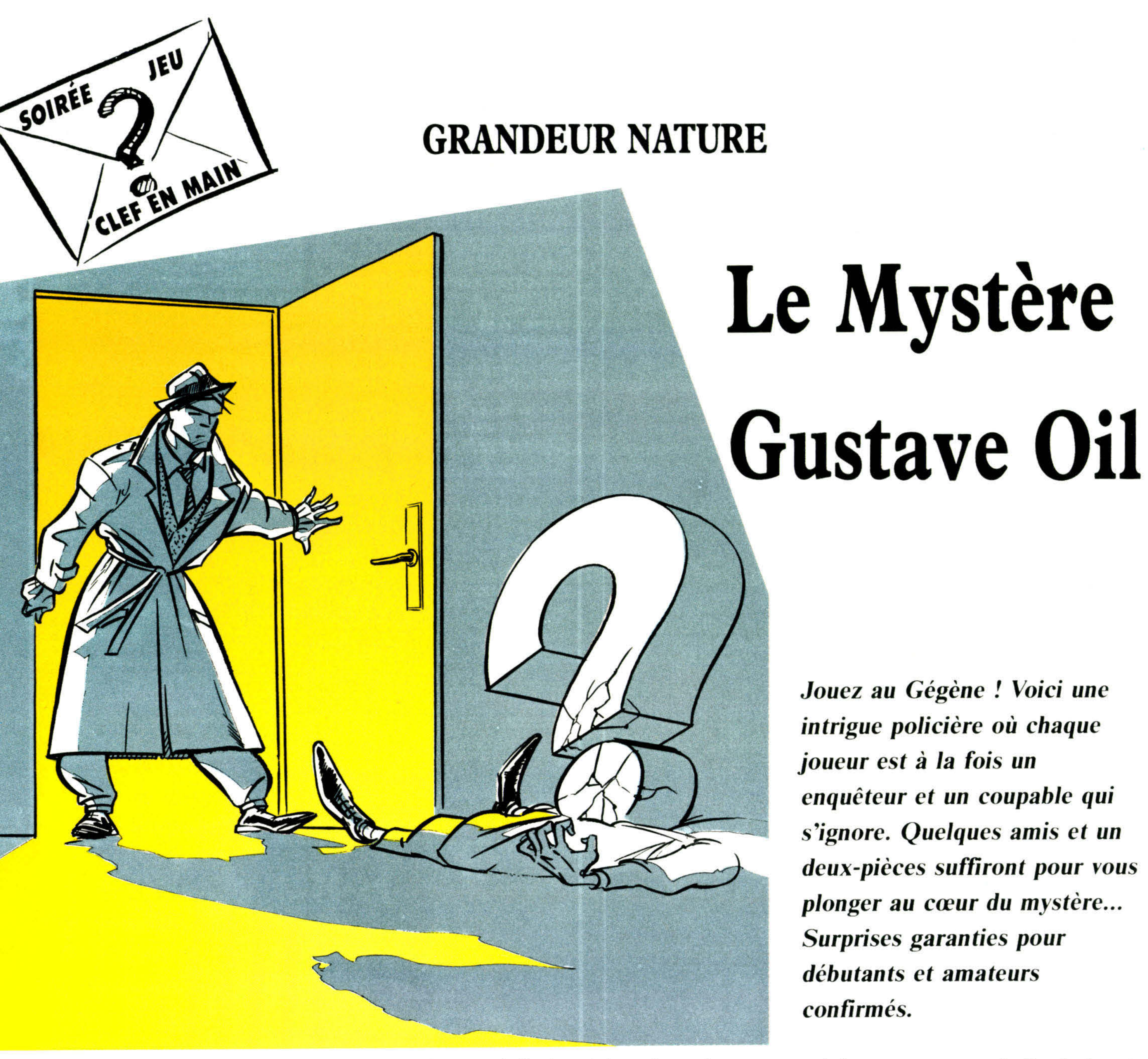








GRANDEUR NATURE



Le Mystère Gustave Oil

Jouez au Gégène ! Voici une intrigue policière où chaque joueur est à la fois un enquêteur et un coupable qui s'ignore. Quelques amis et un deux-pièces suffiront pour vous plonger au cœur du mystère... Surprises garanties pour débutants et amateurs confirmés.

Préparation

Comptez de 6 à 10 joueurs. Quelques jours avant la date prévue pour la soirée, remettez à chaque participant le résumé de l'intrigue (doc. 1) et le rôle qu'il devra personnellement tenir (doc. 2). Si vous êtes moins de dix, distribuez en priorité les six premiers rôles (en adaptant les noms à des rôles masculins ou féminins, selon les besoins). Encouragez tout le monde à se costumer et à porter le nom de son personnage écrit lisiblement sur un badge.

Intrigue (doc.1)

Vous vous êtes rendu, hier soir, au... (inscrivez ici l'adresse de l'appartement où se déroulera la soirée) sur l'invitation de Gustave Oil. Lorsque tous les convives furent arrivés, on fit malheureusement une atroce découverte. Votre hôte, qui s'était retiré quelques instants dans son bureau, gisait inanimé au milieu de papiers épars. Pas de doute : Gustave Oil était bel et bien mort ! Dans la confusion incroyable qui suivit l'arrivée de la police, vous n'avez retenu que deux choses :

1) Gustave Oil a été assassiné ;

2) l'inspecteur Dubol, qui dirige l'enquête, a convoqué tous les convives sur les lieux du crime, le... (inscrivez ici la date et l'heure de la soirée) pour tâcher d'y voir plus clair.

A votre place, je n'essaierais pas de me dérober. On pourrait vous accuser (à tort ?) d'avoir commis ce meurtre.

Les personnages (doc.2)

Inspecteur Dubol

C'est vous ! Vous aurez un rôle très actif au cours de la soirée. Tous les détails qui s'y rapportent sont indiqués dans le Timing (voir plus loin). Vous devez être autoritaire et donner l'impression d'en savoir déjà très long.

Roger Latreille

La soixantaine. Depuis 1974, vous êtes co-directeur, avec votre ami Georges Puc, d'une entreprise de prêt-à-porter remarquablement florissante. Cette activité sert de paravent à une autre, moins avouable, que, pour les besoins du jeu, vous ne devez pas connaître pour l'instant...

Vos derniers rapports "connus" avec la victime concernaient l'autorisation d'emprunter son nom (Gustave Oil) pour le lancement d'une collection d'été. Vous devrez porter, au cours de la soirée, une enveloppe contenant de la levure. Glissez-la dans votre poche et ne cherchez pas à vous en séparer.

Georges Puc

Ce rôle est absolument identique à celui de Roger Latreille. Remplacez seulement, dans l'énoncé, un nom par l'autre.

Jeannette Poly

Vous travaillez dans la petite épicerie où la victime venait régulièrement faire ses courses. Il y a quelques semaines, Gustave Oil vous a invitée à venir prendre un verre à l'Alcabar, un petit casino louche. Vous saviez qu'il jouait énormément, ce qui n'était pas de votre goût... Vous porterez au cours de la soirée un sac à main contenant vos affaires personnelles, dont un poudrier avec son fard.

Oscar Maldive

La quarantaine, ancien officier de l'Armée de Terre. Vous avez connu la victime au service militaire, avant de vous engager. C'était en 67, au Canada. Vous entreteniez, depuis, des rapports d'amitié sincère avec Gustave Oil... Votre dernière rencontre date du 18 novembre. Ce jour-là, à cinq heures du matin, Oil est venu sonner à votre porte, ivre- mort. Vous l'avez ramené chez lui et mis au lit sans demander d'explications.

Sergio Zarlopoulos

Vous êtes, depuis six mois, concessionnaire des automobiles Trucmuch et Fils. La victime est venue vous trouver début décembre avec l'intention de vous vendre sa Ferrari. Après d'âpres négociations, vous avez finalement emporté le gros lot pour la somme dérisoire de 100 000 F. Au cours de la soirée, vous porterez dans votre poche une enveloppe contenant du sucre en poudre.

Sabine Éther

Vous êtes directrice de l'agence bancaire où la victime possédait un compte personnel. Les affaires de Gustave Oil n'étaient ni bonnes ni mauvaises, elles étaient inconstantes. Depuis une semaine, vous étiez justement en pourparlers avec Oil pour la concession d'un prêt d'un montant de 200 000 F.

Alain Goyave - Aurélie Clakos - Paul Audubon - Léon Pastaga

Vous n'avez qu'une passion dans la vie : le jeu, le vrai. Vos économies finissent invariablement sur le tapis vert... Grand flambeur devant l'Éternel, Oil était l'un de vos compagnons de casino.

Matériel

- Une enveloppe contenant de la levure en poudre.
- Un message manuscrit portant ces mots : "Demain 16 h. Dernier avertissement !".
- Des actes notariés, que vous confectionnerez. Ils seront datés du début du mois de décembre et feront état de la vente des biens de la victime : une villa, des tableaux et une R5.
- Un bloc-notes. Écrivez le texte suivant sur la première page, en appuyant suffisamment pour marquer la suivante : "J'espère que ta sale maladie te fera crever avant moi, vieux chacal !!!", puis retirez et détruisez la première page.
- Un rapport d'expertise médico-légale, indiquant que la mort a été provoquée par empoisonnement, suite à l'absorption massive d'un médicament destiné à soigner certaines maladies tropicales.
- Des liasses de documents divers et une corbeille à papiers.

Timing

Deux pièces suffisent pour organiser la soirée : un salon, un bureau comprenant une chaise, une corbeille, quelques étagères et le bureau lui-même.

19 h 30

Placez les liasses de documents en vrac sur le bureau, avec le bloc-notes. Froissez le message manuscrit, les actes notariés et quelques vieux journaux et jetez-les dans la corbeille. Dissimulez l'enveloppe contenant la levure entre deux livres, sur les étagères.

20 h 00

Réception des joueurs. Quand ils seront tous là, présentez-vous (inspecteur Dubol) et expliquez qu'en attendant le rapport d'expertise, vous les autorisez à parler librement. Encouragez chacun à dévoiler ses rapports avec la victime, passez d'un groupe à l'autre, aidez les plus réticents et corrigez les mensonges éventuels (en tant qu'inspecteur, vous savez déjà des choses...).

20 h 30

Ouvrez la porte d'entrée et agissez comme si un CRS vous remettait le rapport d'expertise (que vous sortirez, en fait, de votre poche). Parcourez le document en annonçant que, pour vous, "la lumière est faite", puis laissez les joueurs en prendre connaissance.

20 h 45

Réunissez tous les joueurs avec autorité et fouillez le militaire, Oscar Maldive. Puis demandez-lui de fouiller les autres suspects. Lorsque les 3 enveloppes et le poudrier seront découverts, demandez à quelqu'un d'en goûter le contenu (résultat : les enveloppes de Puc et Latreille contiennent une poudre acide). Faites confirmer l'analyse par un autre joueur.

21 h 00

Prenez à part, l'un après l'autre, les suspects sur lesquels on a retrouvé de la poudre et indiquez-leur les réponses qu'ils devront fournir lors de l'interrogatoire qui va suivre...

— Latreille : "Cette poudre est un médicament ; je l'utilise pour soigner une maladie attrapée au service militaire au Tonkin, en 52.".

— Puc : "Moi aussi, j'étais au Tonkin... Je ne parlerai qu'en présence de mon avocat !".

— Zarlopoulos : "J'ai toujours un peu de sucre sur moi, pour parer à mes crises de diabète.".

— Poly : "De la poudre à joues dans un sac de femme, vous ne trouvez pas ça normal ?".

21 h 15

Réunissez tous les joueurs pour l'interrogatoire public. Chacun est libre d'interroger qui il veut.



21 h 30

Vous annoncez que "tout cela confirme" vos déductions et vous invitez les joueurs à fouiller le bureau de la victime. Aidez-les à découvrir tous les éléments puis laissez-les en tirer les conclusions.

22 h 00

Décrochez le téléphone et simulez un bref dialogue avec l'inspecteur Cotavi au sujet d'une petite vérification dont vous l'aviez chargé. Revenez parmi les joueurs en prenant Puc et Latreille à partie : "Allez, Latreille, fini de rigoler ! L'Alcabar, ça ne vous dit rien ? Le petit casino clandestin, hein ? Il paraîtrait que là-bas on vous appelle Monsieur le Directeur !"

"Et vous, Puc ? L'Alcabar, ça ne vous dit rien non plus ? Associés en affaires, associés en magouilles ! Hein, mes cocos ?"...

22 h 15

Laissez aux joueurs un temps de réflexion pour intégrer ces dernières révélations dans leur enquête, puis proposez à chacun de répondre au petit questionnaire suivant...

Questionnaire



1 — A quel prix la villa d'Oil a-t-elle été vendue ?
(Bonne réponse : 10 points)

2 — Montant de la vente des tableaux ?
(Bonne réponse : 10 pts)

3 — La vente de la R5 ?
(Bonne réponse : 10 pts)

4 — A combien s'élevait, au minimum, la somme totale dont Oil avait besoin ? (Villa + tableaux + R5 + 100 000 F pour la Ferrari + 200 000 F pour le prêt...)
(Bonne réponse : 20 pts)

5 — Que s'est-il passé dans la nuit du 17 au 18 novembre ?
(Oil a perdu au casino une somme exorbitante : 15 pts)

6 — De quelles activités peu louables Puc et Latreille sont- ils soupçonnés ?
(Directeurs d'un tripot : 10 pts ; nommé l'Alcabar : 5 pts)

7 — Quels sont le jour et l'heure prévus pour le "dernier avertissement" ?
(Demain : 5 pts ; 16 h : 5 pts)

8 — Par qui cet avertissement a-t-il été envoyé ?
(Puc : 10 pts ; Latreille : 10 pts)

9 — Qu'est-ce qui a provoqué la mort de gustave Oil ?
(Absorption massive d'un médicament : 10 pts)



10 — Sur la lettre du bloc-notes, de quoi le "vieux chacal" est-il censé crever ?
(Sale : 5 pts ; maladie : 5 pts)

11 — A qui cette lettre était-elle destinée ?
(Puc : 10 pts ; Latreille : 10 pts)

12 — Où Gustave Oil a-t-il fait son service militaire ?
(Au Canada : 10 pts)

13 — Souffrait-il d'une quelconque maladie ?
(Non : 10 pts)

14 — Quel est le nom du coupable ?
(Gustave Oil s'est suicidé : 40 pts)

Dépouillement : faites le total des points pour chacune des feuilles de réponses, puis demandez à chaque joueur de justifier ses conclusions. Celui dont le score est le plus élevé gagne la partie.



La clé du mystère

Pour tout savoir, retournez vite le journal !

La clé du mystère

Gustave Oil était un joueur invétéré. Dans la nuit du 17 au 18 novembre, il a perdu une somme extravagante, dont la vente successive de sa Ferrari, de sa villa, de ses tableaux et même de sa R5 ne parvient pas à couvrir le montant.

Or, Puc et Latreille sont directeurs d'un casino un peu louche où la victime avait ses habitudes (cf. J. Poly). Tout porte donc à croire que ce sont eux ses créanciers, et qu'ils lui ont envoyé un avertissement pour récupérer leur argent au plus vite...

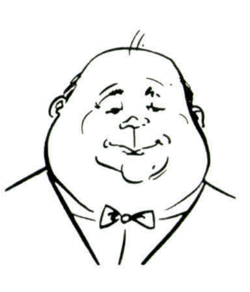
Oil est décédé suite à l'absorption massive d'un médicament dont, précisément, on a retrouvé des sachets sur nos deux larrons.

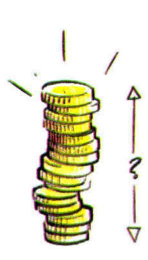
Mais s'ils étaient coupables, garderaient-ils sur eux une preuve aussi accablante ? Et pourquoi a-t-on découvert un sachet de ce médicament chez Oil, alors qu'ayant effectué son service militaire au Canada il ne pouvait avoir attrapé une maladie sévissant au Tonkin ?

La lettre du bloc-notes indique, par contre, que Gustave connaissait la maladie dont souffrait son ennemi... Aucun des suspects ne semble avoir de mobile. Oil, en revanche, avait tout intérêt à supprimer ses créanciers. En absorbant les médicaments, dont il savait que Puc et Latreille ne se séparaient jamais, il offrait à la Justice deux coupables en puissance. Ruiné, déshonoré, il pouvait espérer ainsi se venger de toutes les peines dont il avait souffert.

Dominique TELLIER






Championnat de France : les premières réponses

La date limite est passée : 20 février pour le questionnaire paru dans Jeux & Stratégie N°3, 28 février pour le minitel 3615 JEULOGIC. Nous avons le droit de vous donner les premières réponses. Et le plaisir de vous faire agréablement passer le temps avec des jeux-problèmes posés aux autres catégories de concurrents en quarts de finale.

Pour ne prendre aucun risque, nous avons néanmoins différé la publication des réponses figurant au questionnaire minitel. Vous trouverez donc la plupart des réponses dans le prochain numéro. Si vous êtes intéressés par les solutions complètes, il faudra attendre la publication des annales HATIER 1990. Pour l'heure, ce sont les deux volumes d'annales 89, "les mètres du mystère" (pour les problèmes les plus faciles), "la fraction du bicentenaire" (pour les autres), que vous pouvez trouvez chez votre libraire.

Quant au championnat, voici un bref calendrier de la suite des opérations :

•Fin Mars 1990 : publication sur minitel (3615 JEULOGIC) des premières listes de qualifiés pour les demi-finales.

•Avril 1990 : envoi des convocations aux demi-finalistes.

•28 avril 1990 de 14h à 17h :
- Demi-finales dans 70 villes.
- Concours parallèle en temps réel sur minitel pour les non qualifiés. (avec un décalage de 30 minutes)

•7 juillet 1990 :
- Finale à la Cité des Sciences pour près de 500 concurrents.
- Concours parallèle ouverts aux autres sur place et sur minitel.

Les questions de quarts de finale

BACHOTAGE

Deux bacs partent en même temps des deux rives opposées de l'Hudson, l'un allant de Jersey-City à New-York, l'autre de New-York à Jersey-City. L'un étant plus rapide, ils se croisent à 720 m de la rive la plus proche.

Une fois arrivés à leur destination, chaque bateau reste 10 minutes à quai, puis ils repartent et se croisent à nouveau à 400 m de la rive la plus proche.

Quelle est la largeur exacte du fleuve ?

QUELLE HEURE EST-IL ?

A l'instant précis où la trotteuse de ma montre (qui indique les secondes), passe sur un des 12 numéros du cadran, je sais que dans moins d'une demi-seconde, la grande aiguille passera exactement sur la petite.

Quelle heure est-il à ma montre, sachant qu'il n'est pas encore midi ?

On suppose que les aiguilles tournent sans à coups.

LES FINALISTES DU FUTUR

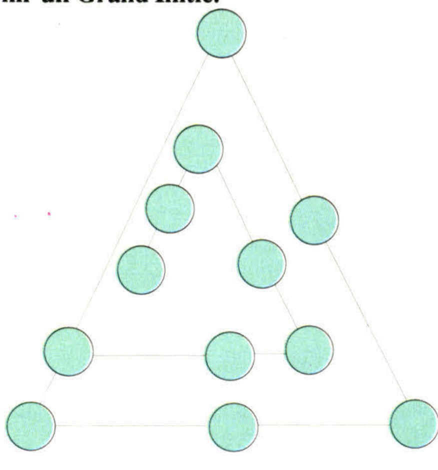
Aux 1990e championnats intergalactiques des jeux mathématiques, la FIJM, (Fédération Intergalactique des Jeux Mathématiques) découvre une particularité curieuse dans le nombre de finalistes : en effet, ce nombre à 4 chiffres (sans 0) est égal à la somme de ses chiffres élevés chacun à sa propre puissance :
Par exemple 2^2, 3^3, 7^7...

Pouvez vous déterminer, grâce à cette indication, le nombre de finalistes ?

LA PLANETE KRYPTON

Sur la planète Krypton, les habitants qui veulent devenir de Grands Initiés doivent accéder au centre du Grand Temple, dont le plan est donné ci-dessous. Pour ce faire, il doivent, à chaque étape, donner un nombre entier strictement positif, de telle sorte que :
• ces nombres soient tous différents
• la somme des carrés des nombres situés sur un même segment soit égale à 1990.

Montrez, en complétant la figure ci-dessous, que vous seriez digne de devenir un Grand Initié.

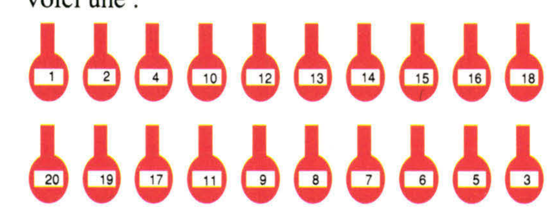


(Réponses le mois prochain)

Les réponses aux éliminatoires

VINGT SUR VIN

Il y avait 10 solutions possibles. En voici une :



LE CADEAU THAILANDAIS

Il y avait 3 solutions possibles pour les dimensions de la boîte :

3, 6, 27 cm
3, 7, 16 cm
4, 4, 24 cm

JEUX DE RÔLE

Objets volants bien identifiés

Voler dans un donjon : ça paraît à première vue assez saugrenu. Et pourtant, c'est bien utile. Surtout quand on en sort. Laissons de côté les sorts de lévitation et autres chariots de feu, réservés aux seuls manipulateurs de magie, et intéressons-nous aux objets communs doués de facultés aéro-motrices. Le plus célèbre : le balai.

Chasser le dragon à cheval sur un...balai. On a vu plus glorieuse monture mais rarement plus efficace. Et surtout plus ennuyeux à gérer pour un Maître de Jeu !

Un manche, des soies...

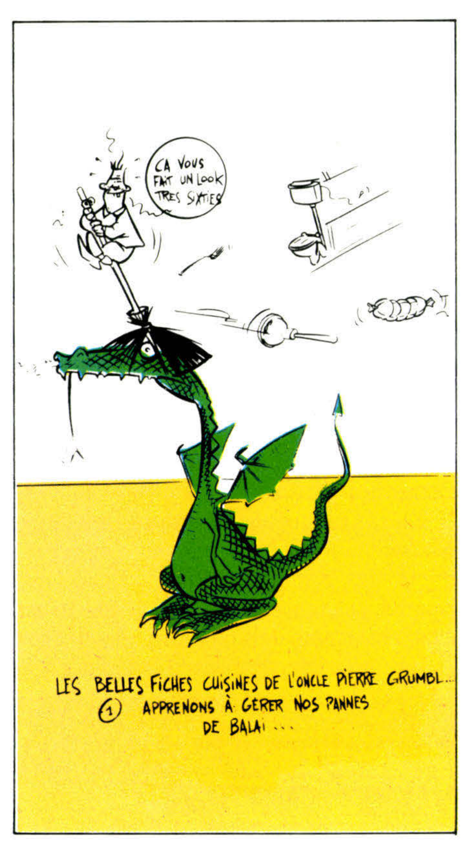
Rien de plus bête qu'un balai. C'est pourtant là-dessus que les sorcières aiment à se rendre au sabbat, allez savoir pourquoi. D'où la renommée de ce banal ustensile ménager. Banal ? Ça dépend où on le trouve. Si un dragon dort dessus ou si quatorze trolls affamés en gardent l'étui orné de pierres précieuses, le balai fera louche au milieu du tableau et il y aura de fortes chances que les joueurs s'écrient ingénument "Oh ! un balai volant !".

Après tout, ils ont, comme vous et moi, lu le Manuel du Joueur. Rien ne vous empêche, par contre, de laisser traîner cet instrument étonnant là où personne n'y prêtera attention : salle de garde, réfectoire, atelier crasseux de nécromant. Les joueurs ne le remarqueront même pas.

Vu de près, un balai magique ne se différencie d'un balai normal que par d'éventuelles inscriptions magiques sur le manche, ou par la noblesse de son matériau : poils de soie, manche d'ébène... Le mode d'emploi (parchemin) n'est pas nécessairement solidaire de l'ustensile et pourra être trouvé ailleurs. En cherchant bien...

Balai, mode d'emploi

Une formule magique suffira à faire décoller la bête. Mais c'est là que commencent les ennuis du Maître. Car un balai, aussi stupide soit-il, est un instrument hyper-puissant entre les mains de joueurs imaginatifs. Simple d'utilisation, il peut servir à tous, sauf à ceux dont la classe voue une méfiance naturelle aux objets magiques.



Un balai devient un moyen de reconnaissance prodigieux, un transport de troupes aéroportées, un bombardier, un missile ou un moyen facile et sûr de franchir l'infranchissable (falaises, murailles, précipices...). Et en plus, pour peu que la hauteur des couloirs le permette, ou qu'on soit dehors, l'utilisateur de balai n'est vulnérable qu'aux armes de jet. 300 m d'air sont la plus efficace des armures !

Bridez l'engin

Première précaution : la durée d'usage. Prévoyez une charge magique limitée, épuisable avec le temps, comme un banal réservoir de kérosène. Les joueurs éviteront de se promener trop haut (sous peine de chute douloureuse) ou de l'utiliser trop souvent.

Deuxième précaution : les performances, vitesse, plafond, charge transportable, solidité, maniabilité, résistance au feu... L'utilisateur devra faire des essais, sous peine de surprises désagréables.

Troisième précaution : l'emploi peut être réservé au seul propriétaire ou aux seuls détenteurs de pouvoirs magiques.

Quatrième précaution : l'obscurité implique des risques, car, à notre connaissance, un balai n'est pas équipé d'instruments de vol. Enfin, ultime chance de limitation : une profusion de monstres volants, ce qui promet de belles séances de combat tournoyant et des chutes somptueuses.

OVBI

Le balai est le plus répandu des Objets Volants Bien Identifiés. Mais on pourra le remplacer utilement par d'autres pièces de mobilier : tapis, bien sûr, mais aussi fauteuils, chaises, sommiers (multiplace...).

Monsieur Sprague de Camp avait même prévu, dans la série "Le Roi Entêté" (3 volumes, Présence du Futur, Denoël) un transport en...baignoire. Si le médiéval fantastique vous répugne, rien ne vous empêche d'adapter les OVBI à la technologie de l'époque choisie. Un balai bissel anti-grav ou un aspirateur à réaction ne dépareront pas la panoplie d'un agent spatio-temporel en mission au XXème siècle ou d'un James Bond.

Et si vous avez l'esprit blagueur, rien ne vaut l'expression furieuse d'un PJ essayant désespérément de démarrer un vulgaire balai dont les runes incompréhensibles signifient "Made in China"...

Pierre GRUMBERG

Jeux de lettres

DU COQ A L'ANE



Il s'agit de trouver la série la plus courte permettant de relier le mot du haut à celui du bas. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, en laissant les autres à leur place. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires. Trouverez-vous un chemin plus court ?

FLUO
NEON

BOOT
PIED

PERME
CONGE

KINE
VETO

ALU
FER

Solutions le mois prochain

LES COUSINS



Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant l'astérisque par plusieurs lettres différentes. Les 39 mots à trouver figurent dans l'Officiel du Scrabble, et les conjugaisons sont autorisées.

*UBIENS	FOR*AIT
*ISSANT	PESA*ES
DON*ONS	*ENSEUR
*IREURS	*ACHAIS
TR*ITES	COC*ERS

Benjamin HANNUNA et Bernard CARO



Casse-tête

ITINÉRAIRE CINÉMATOGRAPHIQUE



Le festival s'était ouvert avec « Naissance d'une Nation » de Griffith. Il allait se poursuivre avec « Les 3 couronnes du Matelot » de Raul Ruiz. Puis vint un hommage à Signoret, qui fut très appréciée dans "Dédée d'Anvers", avant un film récent « Blanche et Marie ». Nous fûmes tous ravis de revoir le très beau « Rome Ville ouverte » de Rossellini. Enfin ce festival se termina en apothéose par un chef-d'œuvre de George Cukor. Lequel ? Et où se déroulait ce festival ?

LES TROIS FONT LE TRIO



Pour chaque groupe de trois noms ou mots, il existe un point commun, que vous devez découvrir : tout est possible, sur le sens ou la structure des mots.

A : Vierge- Marquise-Sonde

B : Viande-Lotissement-Sandiniste

C : Charles-Simone-Vincent

D : Cher-Bon-Cou

E : Arsenal-Dynamo-Atalante

F : Femme-Métro-Empereur

G : Lagune-Bécasse-Croix

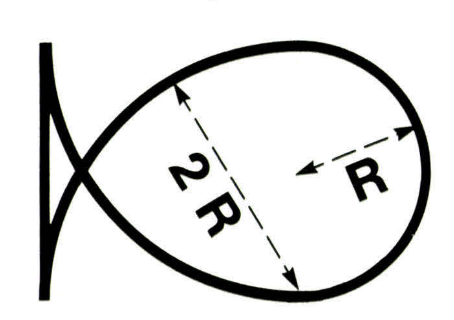
H : Vigne-Malade-Ane

I : Rang-Raïs-Nana

LA SURFACE DU POISSON



Trouvez, en fonction de R, la surface de ce poisson.



NOS AMIS LES PHILOSOPHES



Leurs noms sont universellement connus ; saurez-vous rendre à chacun son prénom ?

A - Baruch
B - Didier
C - Arthur
D - Emmanuel
E - Friedrich
F - Gottfried
G - Herbert
H - Michel
I - René
J - Soren

1 - KIERKEGAARD
2 - SPINOZA
3 - MARCUSE
4 - ERASME
5 - KANT
6 - SCHOPENHAUER
7 - HEGEL
8 - DESCARTES
9 - MONTAIGNE
10 - LEIBNIZ

ANATHÈME



Retrouvez, d'après leurs anagrammes, les titres des romans suivants. Le nom de leur auteur ? A vous de le découvrir ! Si on vous le disait, ce serait vraiment trop facile...

LE ROI PROTEGE :

•• •••• ••••••

GAIETE D'UN NEGRE :

••••••• •••••••

C'EST LOIN ET BEAU :

•• ••••••• •••••

GUIRLANDE APACHE :

•• ••••• •• •••••••

LE CHAUSSON :

••• •••••••

LA BOUCLE EST BOUCLÉE



Prenez un champion du Monde, enlevez-lui une carte, vous trouverez son challenger numéro un, dont le prénom est une région d'un pays relié par une ligne prestigieuse à un autre pays dont une phrase célèbre de la tradition monarchique a, dans sa première partie, un rapport étroit avec l'activité de notre champion.

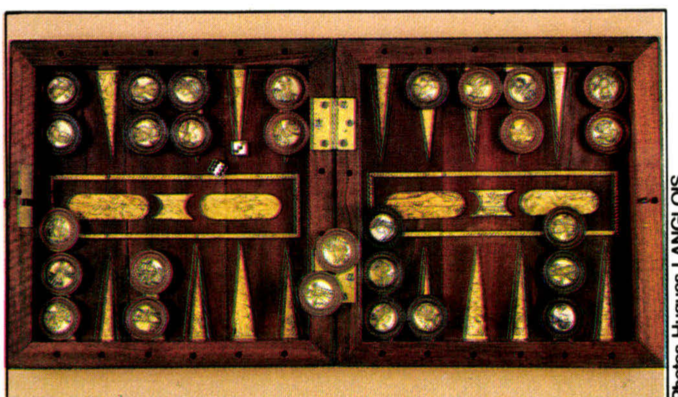
Solutions le mois prochain

Marc ESQUERRÉ

HISTOIRES DE JEUX

Des "tables" au backgammon

Le backgammon est l'héritier des jeux de parcours de la Mésopotamie et de l'Égypte antiques et, plus directement, du jeu romain des "douze lignes" (duodecim scripta). Ce dernier, réduit sous le Bas-Empire à deux longueurs ("aller" et "retour") au lieu de trois, devint la tabula.



Tablier allemand, début XVIIème siècle, avec pions gravés (Collection T. Depaulis)

Photos Hugues LANGLOIS



Des tables et des tabliers

Le Moyen Age devait perpétuer le jeu de *tabula*. Mais les hasards de la formation des mots firent que le vocable latin fut pris pour désigner... un pion. La plupart des langues d'Europe adoptèrent le nouveau terme, au pluriel, pour qualifier la famille des jeux, fort nombreux, auxquels on pouvait jouer avec 15 dames blanches et 15 dames noires, deux ou trois dés et un... "tablier".

La communauté culturelle européenne du Moyen Age, que favorisait l'usage du latin, se brise paradoxalement avec la Renaissance. Vers 1500, les langues nationales reprennent leurs droits et les appellations du jeu se diversifient : *sbaraglino* en Italie, *trictrac* en France, *Puffspiel* en Allemagne, *backgammon* en Angleterre désignent à la fois la variante locale la plus populaire et la famille entière.

Les règles du trictrac

En France, le jeu "royal" du trictrac devient l'illustration du "grand" siècle. Pourtant le trictrac était un jeu particulièrement ardu, riche d'un vocabulaire précis et hyper-sophistiqué. Il ne faut donc pas s'étonner de voir le jeu bénéficier très tôt de règles imprimées : E. de Jollivet, sieur de Votilley, publie en 1634 *L'excellent jeu du triquetrac, tres-doux esbat és nobles compagnies.*



A la fin du siècle, un ouvrage anonyme, *Le jeu de trictrac (...) enrichy de figures* (1698), renouvelle le sujet et propose, dans ses éditions successives, de nombreuses variantes. En 1738 enfin, l'abbé Laurent Soumille publie à Avignon (avec permission des Supérieurs, car nous sommes dans un État pontifical !) *Le grand trictrac ou méthode facile pour apprendre sans maître la marche, les termes, les règles,* célèbre classique, remarquable de pédagogie, et qui sera réédité en 1756 et en 1766.

Contrairement au backgammon, au trictrac, on commence avec toutes ses dames placées sur la première flèche. Le gagnant n'est pas celui dont les dames ont atteint ou occupé les premières une certaine position, mais celui qui a marqué le premier douze fois 12 points, quelle que soit la position de ses dames sur le tablier.

La stratégie consiste alors à marquer autant de points que possible et à gêner l'adversaire en l'empêchant de placer ses dames aux endroits stratégiques. A la grande différence du backgammon, on ne se substitue pas physiquement à la dame adverse : si l'on n'est pas obligé de se poser sur cette flèche, on se contente de marquer les 4 points que vaut le coup virtuel et de matérialiser ce gain par un jeton de bredouille posé dans le tablier.

Le triomphe du backgammon

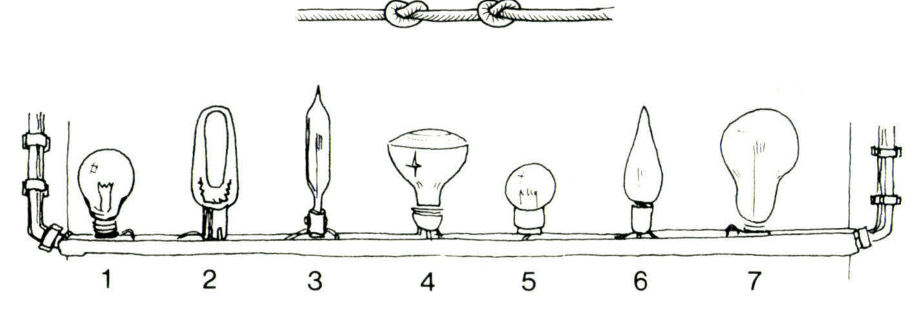
Malgré ou à cause de ces raffinements, le trictrac ne cessa de décliner passé 1800. Dès le début du XIXème siècle, quelques manuels audacieux diffusent en France les règles d'un jeu anglais nommé backgammon, connu outre-Manche depuis le XVIIème siècle. On avait oublié que cette variante avait un nom français : le jeu de *toutes tables !*

Il ne semble pas que ce nouveau venu ait eu une réelle popularité de ce côté-ci de la Manche. Un concurrent n'allait pas tarder à poindre : le jacquet. Probablement venu d'Espagne *(chaquete)*, la simplicité de ses règles lui vaut les faveurs des familles. Au XIXème siècle, il est le seul représentant en France de cette famille de jeux. Pendant ce temps-là, le backgammon a essaimé aux États-Unis. Au début de notre siècle, d'astucieux joueurs ont l'idée de lui ajouter un "dé doubleur" bizarrement nommé *videau*... en anglais ! Depuis, le jeu a fait carrière et nous est revenu, tout auréolé de son prestige américain.

Thierry DEPAULIS

Casse-tête

CIRCUITS LOGIQUES



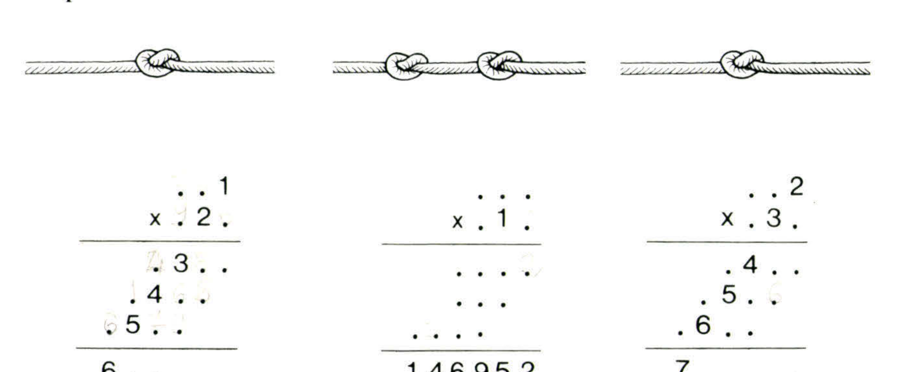
Pour allumer ces sept lampes, on dispose de 7 interrupteurs. Chacun d'eux change l'état de certaines lampes qui lui sont spécifiques (si la lampe est éteinte, elle s'allume ; si la lampe est allumée, elle s'éteint).

L'interrupteur A change l'état des lampes 1, 3 et 5
L'interrupteur B change l'état des lampes 2 et 7
L'interrupteur C change l'état des lampes 3, 4, 6 et 7
L'interrupteur D change l'état des lampes 1, 4, 5 et 7
L'interrupteur E change l'état des lampes 1 et 6
L'interrupteur F change l'état des lampes 2 et 3
L'interrupteur G change l'état des lampes 2, 4 et 6

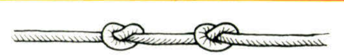
Les sept lampes sont éteintes. Sur quels interrupteurs faut- il agir pour que les sept lampes soient allumées simultanément ?

MULTIPLICATIONS A TROUS

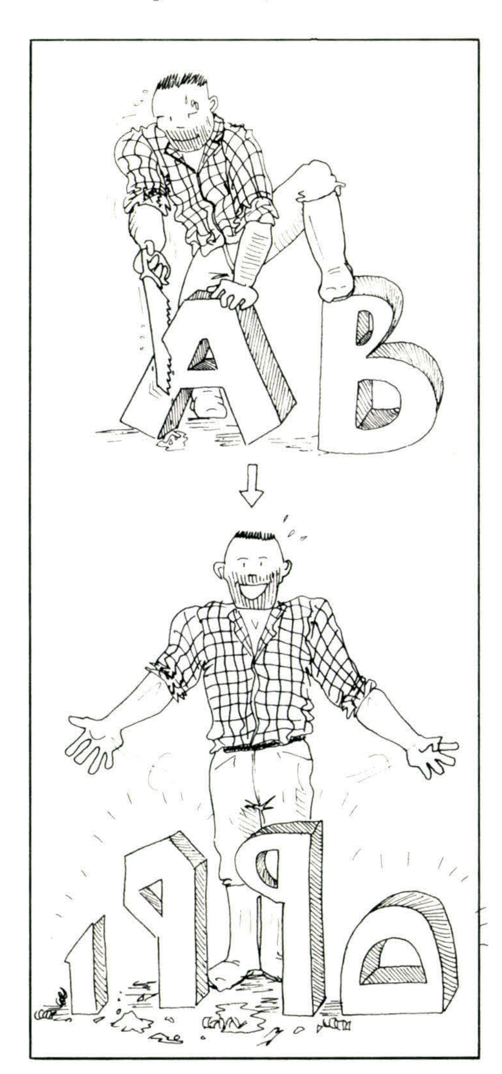
Par quels chiffres faut-il remplacer les points de ces multiplications pour qu'elles soient exactes ?



LE BON DÉPART



On part de deux nombres A et B de deux chiffres chacun, A inférieur à B, et on écrit la série de nombres construite à partir de la loi suivante : chaque nombre est égal à la somme des deux nombres qui le précèdent dans la série.
Exemple : 14, 29, 43, 72, 115, 187...
Quels doivent être les deux nombres de départ pour que le neuvième nombre de la série soit 1990 ? (Deux solutions possibles).



DÉNOMBREMENT



Parmi tous les nombres entiers inférieurs à 100 000, on en dénombre 715 pour lesquels la somme des chiffres est égale à 9. (Ex. : 12 501).

Mais pour combien d'entre eux la somme des chiffres est-elle égale à 18 ?

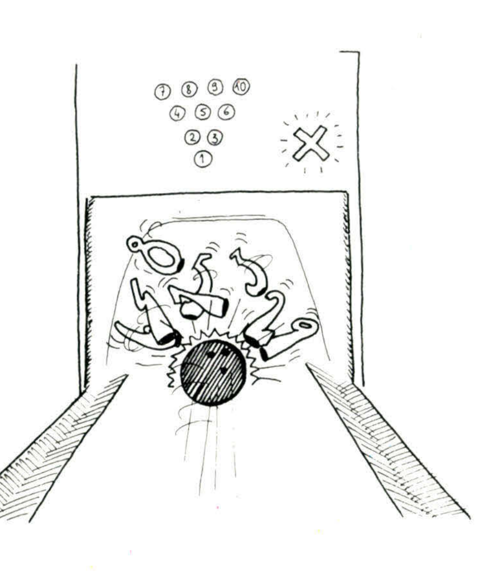
MULTIPLICFATION TRUQUÉE



En ajoutant au multiplicande d'une multiplication exacte un nombre A à deux chiffres, au multiplicateur un deuxième nombre B à deux chiffres et au résultat la somme des deux nombres A et B, on obtient la multiplication suivante, bien évidemment fausse :

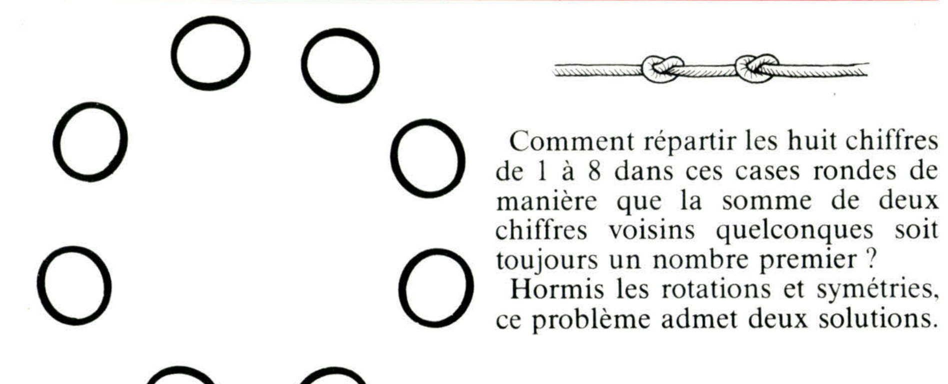
```
     442
x    289
--------
= 101670
```

Quelle était la multiplication d'origine ?





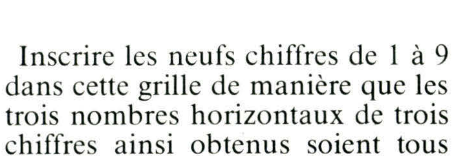
SOMMES PREMIÈRES

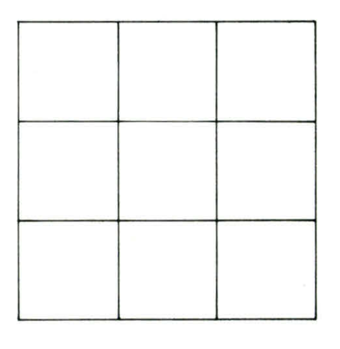


Comment répartir les huit chiffres de 1 à 8 dans ces cases rondes de manière que la somme de deux chiffres voisins quelconques soit toujours un nombre premier ?

Hormis les rotations et symétries, ce problème admet deux solutions.

LE CARRÉ DES CARRÉS





Inscrire les neufs chiffres de 1 à 9 dans cette grille de manière que les trois nombres horizontaux de trois chiffres ainsi obtenus soient tous des carrés parfaits.

Solutions pages 81-82

Louis THÉPAULT

REJOUEZ AVEC LES ANCIENS NUMÉROS

PROFITEZ DES CENTAINES DE CASSE-TETE ET DES NOMBREUX "JEUX EN ENCART" ORIGINAUX





Les numéros 5 et 10 à 39 sont encore disponibles, ainsi que les numéros suivants :

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? MEGA : un scénario de JDR. **Mimicry,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes,** jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Le guide de tous les jeux. **Rêve de donjon,** wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. De vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador,** jeu diplomatique, 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba,** la dernière cité, jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces,** 2 ou 3 joueurs.

N° 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens,** 2 ou 3 joueurs.

N° 47 La micro joue la bande dessinée. Les 100 meilleurs jeux sur Minitel. **L'invasion des Krolls,** simulation, 2 à 6 joueurs.

N° 48 250 jeux testés. Tapis Vert, vos chances de gagner. **Échecs,** un siècle de championnats du Monde.

N° 49 Sympa, les jeux de bar. **Échecs :** le match Kasparov/Karpov. **Carcrash,** 2 à 8 joueurs.

N° 50 A quoi jouent les Français ? 10 années de jeu. **Les disciples de Yok-Abuti,** jeu de rôle, 2 à 6 joueurs.

N° 51 Les secrets de **Dungeon Master Nyog Sothep,** un grand jeu en encart + un scénario de l'appel de **Cthulhu.**

N° 52 Une soirée de jeu clé en main. Le whist. 150 jeux- problèmes. **Le retour des mutants,** 2 à 6 joueurs.

N° 53 Les stars des logiciels de jeu. B.A.T., le jeu de rôle. **Texas,** jeu de société, 2 à 6 joueurs.

N° 54 Spécial Noël : le guide de tous les jeux. **Jungle,** 2 à 6 joueurs.

N° 55 Inventeurs, la galère ou la gloire. Micro : Élite, le jeu infini. **Le dernier amiral.**

N° 56 Où va le jeu de rôle ? Micro : F19, simulateur de vol. **2089 le jeu du tricentenaire,** Jeu de rôle.

N° 57 Jouez seul. Micro, **Explora II, l'odyssée de l'espace temps.** Les Bleus, les Blancs, les Chouans, wargame.

N° 58 Tout sur les figurines. **Quand le jeu devient un métier.** Les recettes des impros, jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 59 **Les simulateurs de vol.** Les jeux grandeur nature + Une histoire de famille, scénario complet.

N° 60 Jouez tout l'été. Wargames : jeux de plage. **15 pages de jeux d'été** prêt à jouer.

N° 1 Nouvelle formule **Les jeux télé au banc d'essai.** Aventure solo : Ratman contre Dr Kill.

N° 2 **Tous les jeux pour Noël :** suivez le guide. **Planche-Neige,** jeu de société, 2 à 6 joueurs.

N° 3 **La triche :** truqueurs et virtuoses. **la guerre des moutons,** jeu de société pour 2 à 6 joueurs.

N° 4 **Gorbatchev gagnant** en 4 coups ? **Enfer et Damnation,** grand jeu de rôle. **Cluedo grandeur nature.**

HORS SÉRIE :
MEGA 1 grand jeu de rôle : **30 F**
MEGA 2 grand jeu de rôle : **30 F**
JEUX & MICRO 250 logiciels au banc d'essai : **30 F**

BON DE COMMANDE ET BULLETIN D'ABONNEMENT
à retourner, paiement joint, à JEUX & STRATÉGIE, 33 rue Faidherbe 75011 Paris

Nom .... Prénom..
Adresse ....
Code Postal .... Ville...

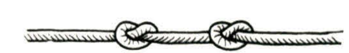
Je souhaite recevoir les anciens numéros suivants : ....
............................., soit........... x 22 F = ... et .... numéros hors série à 30 F =........... franco.
(Étranger : ajouter 10 F par exemplaire)

☐ Je souhaite m'abonner à JEUX & STRATÉGIE pour 1 an, 11 numéros, au prix de 220 F. Dans ce cas, je recevrai en cadeau un ancien numéro de mon choix.

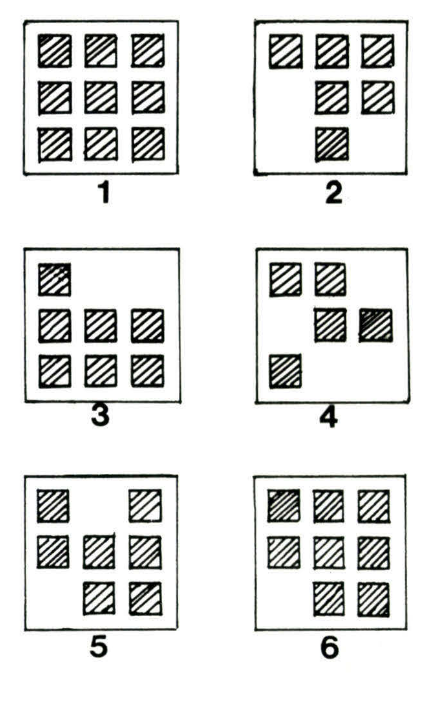
☐ Je désire recevoir le numéro .... en cadeau d'abonnement. Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATÉGIE.

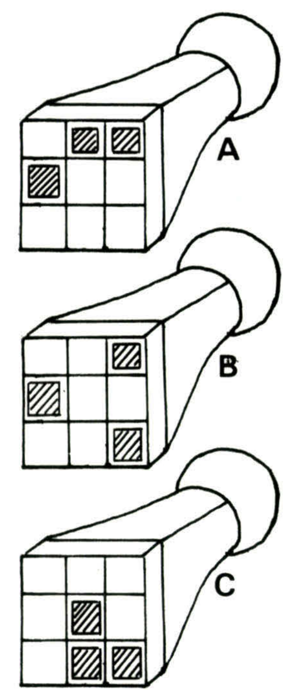
Casse-tête

LES TAMPONS



Certains des dessins ci-dessous ont été créés en utilisant, une fois pour chaque dessin, chacun des tampons à côté, posés exactement sur le cadre. Trouver de quelle façon ont pu être réalisés ces dessins et surtout lequel est un intrus, impossible à réaliser.

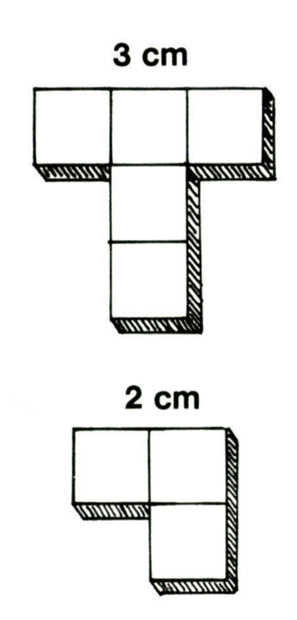




MOSAIQUE



Quelle sera la dimension du carré le plus petit que l'on peut former uniquement avec des formes comme celles ci-dessous ? Le carré comprendra au minimum une forme de chaque.

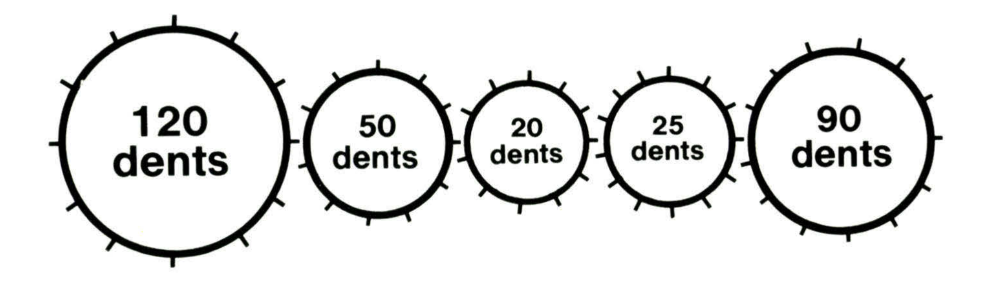


ENGRENAGES



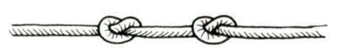
Le schéma ci-dessous représente un engrenage classique, bien huilé et qui fonctionne à merveille. Le nombre de dents de chaque engrenage est indiqué dessus.

Quand la roue A tourne à 9 tours à la minute, à quelle vitesse tourne la roue B ?



Solutions page 82

ASTIGMATES ET LARMOYANTS



Tous les larmoyants sont astigmates.
Certains astigmates aiment les fraises.
On ne peut aimer à la fois les fraises et la canasta.
Tous les amateurs de fraises sont des larmoyants.
Quelles conclusions suivantes sont compatibles avec les affirmations ci-dessus ?

A - Il existe des amateurs de canasta qui ne sont pas astigmates.
B - Les amateurs de canasta ne sont jamais des larmoyants.
C - Tous les larmoyants aiment les fraises.
D - Tous les amateurs de fraises sont astigmates.

Bernard MYERS

Ami Lecteur,

Dans le but de vous satisfaire toujours plus et mieux, la nouvelle équipe de JEUX & STRATÉGIE désire donner un second souffle aux petites annonces.

Vous lisez de plus en plus cette rubrique, qui est la vôtre. Pourtant, vous êtes encore peu nombreux à utiliser ce moyen efficace de faire connaître vos idées, vos projets ou vos propositions.

Vous avez un micro-ordinateur à vendre ? Annoncez-le dans la rubrique "VENDS".

Vous cherchez des partenaires pour les JDR MEGA et MEGA 2, édités par JEUX & STRATÉGIE ?

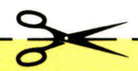
N'hésitez pas à le signaler dans la rubrique "CHERCHE PARTENAIRE", un ami lecteur de votre ville ou votre département la lira forcément.

Vous organisez un championnat de jeux mathématiques dans votre ville et vous n'avez pas de budget pour en parler haut et fort ?

Les annonces de JEUX & STRATÉGIE sont là pour vous aider, faites-le savoir dans les "MANIFESTATIONS LOCALES".

Vous l'avez compris, les cinq rubriques des petites annonces de J&S - "VENDS", "ACHETE", "ÉCHANGE", "CHERCHE PARTENAIRES", et "MANIFESTATIONS LOCALES" sont là pour vous rendre service.

Alors vite, remplissez le bon ci-dessous, joignez-y votre règlement (30 F la ligne, pour les frais de gestion) et vous serez présent dans le prochain numéro de JEUX & STRATÉGIE.



PETITES ANNONCES

Renvoyez ce bon, accompagné de votre règlement, sous enveloppe affranchie, à :

JEUX & STRATÉGIE - Petites Annonces, 33, rue Faidherbe - 75011 PARIS.

Les annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois de parution. 30 F TTC la ligne de 31 signes ou espaces. Annonces encadrées : ajoutez 100 F TTC. (Tarifs valables jusqu'au 30-06-90). Une facture peut vous être adressée sur demande.

Je désire faire paraître dans JEUX & STRATÉGIE la petite annonce suivante :

Je coche la case correspondant à la rubrique souhaitée :

☐ Vends ☐ Achète ☐ Echange
☐ Cherche partenaires
☐ Manifestation locale

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal.

☐ Je profite de l'occasion pour m'abonner à J&S pour un an au tarif préférentiel de 220 F (au lieu de 280 F). Dans ce cas, la petite annonce de 7 lignes que je vous adresse est gratuite.

........lignes x 30 F, soit ....F

Encadré sur fond grisé (+100F) =........F

TOTAL : ....F

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Téléphone :

J&S se réserve le droit de refuser toute annonce qui ne serait pas à sa convenance.

VENDS

• 11 "livres dont vous êtes le héros", prix et liste sur demande.
Jeu "Excellence", prix à débattre.
Livre "Qui est-ce ?" neuf 70 F.
Livres d'épouvante, 10 F l'exemplaire.
Livres policiers (Série Noire) et espionnage, prix et liste sur demande.
M. Laurent POUILLEZ, 31 rue Sadi Carnot - 62290 NOEUX LES MINES. Tél. : 21 02 63 77.

• Collection J & S n°1 à n°56 bon/très bon état. Prix à débattre. Tél. : (1) 46 38 73 81 (soir). Demander M. PERRAUT.

• 1000 F CPC 664 M + 150 jeux. Tél. : (1) 60 60 71 59.

• Les premiers numéros de J & S, intacts. Faire offre à LAPIERRE, 59 rue de Solférino - 59800 LILLE.

• Apple IIc + nombreux accessoires dont moniteur couleur et beaucoup de jeux. Tél. 54 22 92 22 - 5500 F.

• Amirauté, Diplomacy, Risk, 80 F chacun. Tél. : (1) 42 70 18 85.

ACHETE

• Urgent. Shoulder to Shoulder, de Intellect games (année 1975) + jeu du parrain (jeu de plateau dans étui à violon) Tél. (1) 39 69 90 85.

• Recherche wargames à un prix intéressant. M. Laurent POUILLEZ, 31 rue Sadi Carnot - 62290 NOEUX LES MINES. Tél. : 21 02 63 77.

CHERCHE PARTENAIRES

• Cherche correspondants pour échanger des scénarios de JdR et de wargame. Tél. : 21 02 63 77.

• Échecs par téléphone, Paris et région. 7 F la partie de 3 h en moyenne. Tournois et amicales. Club 608. Tél. : (1) 47 37 54 91.

• Cherche partenaires pour jouer au go. Tony Frébault, 25 rue Neuve du Patis - 45200 Montargis. Tél. : 38 98 66 33.

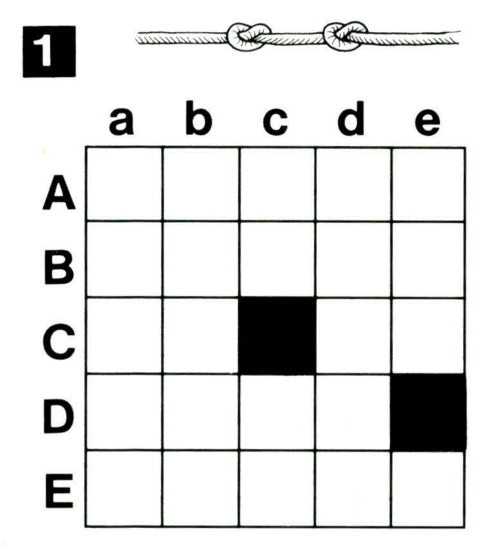
• Cherche partenaires, 20 ans environ, pour wargame avec ou sans figurines, classique ou fantastique, sur Chambéry ou Maurienne. Ecrire à Jean-Charles Walecha, 73140 St-Martin- d'Arc.

DIVERS

• Association recrute :
— 1 HEC / SupdeCo, avec expérience, pour création/gestion d'un centre Jeux de Société à Paris ;
— 2 Bac + 2, - 26 ans, formation scientifique/animation pour contrat qualif.
Envoyer CV à : Y. Raynouard - 1 allée des Monégasques - 91300 MASSY

Nombres croisés

1



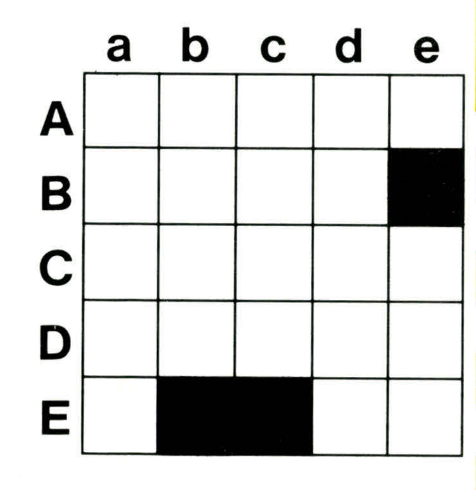
Horizontalement : A Nombre de mains de 4 cartes d'un jeu de belote **B** Sans le chiffre central c'est le carré d'un premier, avec c'est le produit de 2 premiers ayant même somme de chiffres **C** Carré populaire - Nombre de 4 lettres **D** Avec 4 pairs, un multiple du précédent **E** Full multiple de 17

Verticalement : a Formé avec 2 chiffres, ses 4 diviseurs premiers ont pour somme 74 **b** Suite mélangée, inverse d'un multiple de 277 **c** Roman - Régime de Vichy **d** Deux puissances de 2 **e** Inverse de 6 en binaire

2

Horizontalement : A Cube d'un parfait **B** Compte à rebours multiple de 29 **C** Suite arithmétique **D** Suite décroissante dont les différences des termes successifs forment un palindrome **E** Creuse quatre fois plus fort

Verticalement : a Multiple de 8 et 8 fois plus, à eux deux ils forment un nombre à 3 diviseurs premiers **b** Bataille de la Guerre de 100 ans, mais seulement 72 pour le produit des chiffres **c** Le 1er moins le 2ème donne le 3ème, le 3ème moins le 4ème donne le deuxième **d** La somme des chiffres divise le produit en 9 arcs **e** Marque d'enfance



Solutions le mois prochain

Marc ESQUERRÉ

PAGE 30

Quelle joueuse êtes-vous ?

Vous avez moins de 8 sardines : tout est normal.

Vous avez autant de pommes que de carottes et d'endives réunies : c'est une coïncidence.

Vous avez plus de 5 citrouilles : achetez une fourgonnette si vous voulez les emmener au cinéma.

Les 2/3 de la somme du nombre de Trèfles et de carottes n'excède pas la racine carrée du produit du nombre de tartes par le nombre de pommes : ah bon ?

PAGE 33

Bridge

1 - Ce contrat a été joué il y a environ un an au cours d'un match qui opposait les parlementaires américains, sénateurs contre députés. Aucun des joueurs confrontés à ce problème n'a trouvé la solution. Neuf levées peuvent être assurées en jouant la sécurité de façon très simple. Il suffit de laisser passer le Roi de♠, de prendre le retour♠ de l'As, d'encaisser As et Roi de♥ et vos quatre♣, avant de rejouer le Valet de♠. Ouest, en main à la Dame, devra, après avoir encaissé ses levées, rejouer♥ pour la Dame, ou vous livrer l'impasse à♦. J'espère que ces parlementaires sont plus compétents lorsqu'il s'agit de la sécurité de leur propre pays !

2 - Malgré vos 33 points H dans la ligne, le coup est loin d'être sur table. Après avoir pris l'entame à ♥ de votre main, vous jouez un petit♠ avec l'espoir de trouver Roi-Dame en Ouest. Vous fournissez le Valet du mort. Est prend de la Dame, et rejoue ♥. A ce stade du coup, il ne vous reste plus qu'une solution : qu'un des deux joueurs possède au moins quatre cartes à♠, et au moins quatre cartes à♦. Vous commencez par encaisser l'As de ♠, et vous tirez toutes vos levées maîtresses. Le joueur qui possédait les deux couleurs quatrièmes (il s'agissait d'Ouest) est obligé, sur le défilé des♣, de défausser soit un♦, et vos ♦ sont maîtres, soit tous ses♠, libérant ainsi les vôtres. On dit qu'Ouest a été *squeezé* entre ses quatre cartes à♠ et ses quatre cartes à♦.

PAGES 34-35

Échecs

1 Non pas 1.f7+ car les noirs ont la réponse adéquate 1...Cg7, mais plutôt 1.Fxe8! qui fit déposer les armes aux noirs puisque ni 1...Txe8 2.f7+ Fg7 3.Fxg7+ Dxg7 4.fxe8=D+ Txe8 5.Df6 ni 1...dxc4 2.f7+ Fg7 3.Fxg7+ Dxg7 4.f8=D+ n'offrent de résistance (Kortchnoï-P.Nikolic, 1989).

2 1...Fg5+! fit renoncer les blancs à cause de la perte du Cavalier après 2.Re1 Tg1+ 3.Rf2 Txd1 (Larsen-Kortchnoï, 1973).

3 1.Dxg7+ Re8 2.Dxe7+!! Rxe7 3.Tg7+ Re8 4.Cf6 mat (Kortchnoï-Petersson, 1965).

4 1...Dg1+! 2.Rc2 (2.Dc1 laisse la Tour h2 en prise) Tc7+ 3.Rd3 Db1+! 4.Re3 (4.Rd4 De4 mat et 4.Re2 Tc2 ne valent pas mieux) De4+ 5.Rf2 Tc2 et la Dame blanche est capturée (Sakharov-Kortchnoï, 1960).

5 1.Ff4! gagne encore un pion grâce à la menace de gagner la qualité par 2.h3. Les noirs doivent continuer par 1...Rf5 (ou 1...Rh7) pour libérer la case g6, mais après 2.Txc3 Fxc3 3.Tc1! Fd4 (3...Fa5 4.Tc5+ ou 3...Fe5 4.Fxe5 Rxe5 5.Tc7) 4.Tc7 et l'un des pions b7 ou f7 tombe (Kortchnoï-Lutikov, 1965).

6 1...Td1!! (avec, subitement, deux menaces de mat : 2...Txe1 et 2...Dxh2) 2.Dc8+ (aucun coup défensif ne convient) Rh7 3.Df5+ g6 et les noirs gagnent (Morovic- Kortchnoï, 1988).

7 Les noirs viennent de prendre en b2, au vu des variantes 1.Rxb2 Tg2+! 2.Rb3 (fuir sur la première rangée permet soit 2...Db5+ soit 2...Dxc3+ avec, dans les deux cas, 3...Db2 mat) Db5+ 3.Ra3 Da5+ 4.Rb3 Dxa2+ 5.Rb4 Tb2 mat et 1.Txc7+ Dxc7 2.Dxc7+ Rxc7 3.Rxb2 Tg2+ 4.Rb3 Txh2 qui leur donnent soit le gain soit la nullité. Hélas ! pour eux, une troisième variante provoque leur défaite : 1.Td8+!! Rb7 (1...Rxd8 2.Tf8+) 2.Txc7+! Dxc7 3.Td7! et la cause est entendue (Kortchnoï-Tchekhover, 1951).

8 1...Fe3+! 2.Rh1 Dc7!! et il n'y a pas de défense valable contre la menace 3...Dxg3 puis 4...Dxh2 mat (Larsen-Kortchnoï, 1987).

9 1.f4! Cg4 2.Cxd6!! f5 (2...exd6 3.Fxd6+ Rg8 -3...Dxd6 4.Txe8+ Txe8 5.Dxe8 mat- 4.Txe8+ Txe8 5.Dxe8 6.Txe8+ laisse les noirs avec une qualité et deux pions de moins) 3.Cxe8 fxe4 4.Cxg7 Rxg7 5.Dxe4 Te8 6.Dxe7+! Txe7 7.Txe7+ Dxe7 8.Fxe7 et, avec trois pions de plus, les blancs gagnent facilement (Kortchnoï-Suetin, 1963).

10 1.g6! hxg6 2.Rxg6 Rg4 3.Rf6 Rf4 4.Re6 Re4 5.Rd6 Rd4 6.Rc6 Rc3 7.Rxb6 Rxb3 (7...Rb4 8.Ra8 Rxb3 9.Rb5!! revient au même) 8.Rb5!! et les blancs gagnent : si 8...Ra3, 9.Rxa5! et si 8...Rc3 9.Rxc5 etc. (Kortchnoï-Petrossian, 1974).

11 1.Cxc7! Dxc7 2.Txc5!! (un coup vraiment étonnant qui va forcer le gain d'un pion et une finale très avantageuse) Txd1 3.cxb7!! (nouveau coup intermédiaire superbe ; si 3...Dxc5 4.bxa8=D Txf1+ 5.Rxf1 Dc4+ 6.Re1 Dc1+ 7.Re2! il n'y a pas d'échec perpétuel et les blancs gagnent avec leur Cavalier de plus) Txf1+ 4.Rxf1 Dxb7 (le moins mauvais) 5.Fxb7 Fxb7 23.Cxe5 et les noirs s'inclinèrent 23...Td8 24.b4 Td1+ 25.Re2 Ta1 26.Ta5 a6 27.g3 Fg2 28.Cd3 Ff1+ 29.Rd2 Rh7 30.Txa6 Tb1 31.Rc2 Ta1 32.b5 Fe2 33.b6 Abandon (Kortchnoï-Robatsch, 1963).

12 L'essai 1...Te1+ ne donne rien à cause de 2.Ff1. Il faut être beaucoup plus subtil : 1...Fd3!! menace 2...Dxd6 et provoque un "court-circuit" fatal aux blancs. Sur 2.T6xd3 (ou 2.T2xd3) la diagonale du Fou c4 est interceptée et le mat du couloir peut être exécuté, alors que 2.Fxd3 (ou les coups comme h3 qui parent le mat) laisse la Tour d6 en prise (Fuchs-Kortchnoï, 1966).

13 1.Th8+!! Rxh8 (1...Rg7 2.Th7+! Rxh7 3.Dxf7+ Rh8 4.Th1+ etc.) 2.Dxf7! Td1 (forcé) 3.Txd1 Txd1 4.Cxd1 (menaçant aussi bien 5.De8+ que 5.Fxg6) Dxe5 (ou 4...Cd7 5.f4! Dg4 6.Cf2! et les blancs gagnent une pièce) 5.De8+! et le Fou sera pris sur échec (Kortchnoï-Youssoupov, 1988).

14 1.Cf6+! Rf7 (1...Txf6 est puni par 2.Td8+ Rf7 3.Df8 mat) 2.Dxh7+!! Rxf6 3.g5+! Rxg5 (3...Re5 4.Dc7 mat) 4.De7+ Tf6 (sinon les blancs prennent la Tour en protégeant c5) 5.f4+! Rh6 (5...Rxf4 6.Dxf6 Dxc5+ 7.Tf2+! est aussi très clair) 6.Dxf6 Dxc5+ 7.Rh2 (menaçant à la fois 8.Dh8 mat et le Fou) Fg8 8.Td7! Abandon (Kortchnoï-Rogers, 1988).

PAGE 37

Les Benjamins

BROQUART-CLIQUART
AMPELITE-BAKELITE
FIDELITE
ACCORAGE-CHLORAGE
DEDORAGE-ESSORAGE
BIFFETONS-MOUFETONS

PAGE 38

Dames

1 : 1. 33-28 (22x24) 2. 31x13 (19x8) 3. 30x10 (32-38) **a)** 4. 47-42 **b)** (38x47) 5. 35-30 (47-33) 6. 30-24 (33x20) 7. 25x14 (21-27) 8. 14-9 (4x13) 9. 10-5 (B+)

a) plus ou moins forcé sinon les blancs bloquent le pion 32 par 47-42.

b) finesse qui permet aux blancs de gagner facilement. (Levina-Paskevitch)

2 : 1. 34-30 ! (25x43) 2. 33-29 (23x34) 3. 28-22 (17x28) 4. 32x3 (21x32) 5. 3x48 (B+). (Paskevitch-Polman)

3 : 1. 47-42 **a)** (27-32) **b)c)** 2. 28-23 (32x41) 3. 36x47 (18-22) 4. 23-18 (22-27) 5. 18x9 (14x3) 6. 25x14 (B+).

a) 1. 28-23 (18-22) 2. 23-18 (22-28) 3. 18x9 (14x3) 4. 25x14 (27-32) 5. 47-42 (32x41) 6. 36x47 (16-21) 7. 30-24? [7. 29-24 gagnait (28-33) 8. 24-20 (15x24) 9. 30x19 (33-39) 10. 14-10 (39-44) 11. 10-5 etc (B+)] 7. ...(21-27) 8. 35-30 (28-32) 9. 29-23 (26-31) 10. 23-18 (3-8)? [la faute perdante 10. ...(32- 37) 11. 18-13 (37x48) 12.

Suite page 80

SHOPPING

13-9 (48x25) 13. 24-20 (15x24) 14. 9-4 (25x9) 15. 4x35 avec la nulle] 11. 14-9 (32-37) 12. 9-3 37x48 13. 3x32 (48x25) 14. 18-12 (25-3) 15. 12-7 (31-36) 16. 7- 2 (B+).
b) 1. ...(13-19) 2. 29-23 (18x29) 3. 28-22 (27x18) 4. 30-24 (19x30) 5. 25x12 (B+).
c) 1. ...(16-21) 2. 28-23 (18-22) 3. 23-18 (13-19) 4. 18-12 (B+). (Levina-Wanders).
4 : 1. ...(3-8)! 2. 26-21 **a)b)** (17x26) (N+1).
a) 2. 27-21 (14-20) 3. 25x23 (18x16) (N+).
b) 2. 37-31 (11-16)! 3. 45-40 (14-20) 4. 25x23 (18x38) 5. 30x19 (13x24) 6. 32x43 (17-21) 7. 26x17 (12x23) (N+1). (Polman-Golubeva).
5 : 1. 48-42! (13-19) **a)b)c)** 2. 27-21! (16x27) 3. 32x21 **d)** (28-32) **e)** 4. 38x27 (B+1).
a) 1. ...(2-7) 2. 26-21 (17x26) 3. 27-21 (16x27) 4. 32x21 (26x17) 5. 31-27 (22x31) 6. 33x2 (B+).
b) 1. ...(14-19) 2. 45-40 (17-21) 3. 26x17 (12x21) 4. 31-26 (22x31) 5. 26x17 (2-7) 6. 36x27 (7-12) 7. 33x22 (12x21) (B+1).
c) 1. ...(17-21) 2. 26x17 (12x21) 3. 31-26 (22x31) 4. 26x17 suivi de 5. 36x27 et 6. 33x22 (B+).
d) les blancs menacent 4. 31-27 (22x31) 5. 33x11.
e) rien de mieux que ce sacrifice volontaire. Sur 3. ...(8-13) 4. 31-27 (22x31) 5. 33x11 (24-29) 6. 36x27 (29-33) 7. 38x29 23x43 8. 11-6 (B+). (Levina-Polman).
6 : 1. ...(21-26)! 2. 43-39 (26x37) 3. 32x41 (18-23)! 4. 28- 22 (23-28)! 5. 38-32 (28x17) 6. 41-37 **a)** (29x38) 7. 32x43 (N+1)
a) 6. 32-28 (29x38) 7. 28-23 (19x28) 8. 30x8 (17-22) 9. 27x7 (3x1) (N+1). (Paskevitch-Golubeva).
7 : 1. ...(29-33)! 2. 28x39 (17-22)! 3. 27-21 **a)** (26x17) 4. 32-28 **b)** (22x33) 5. 39x28 (17-21) 6. 43-38 (21-27) 7. 44-39 (27-31) 8. les blancs abandonnent **c)**.
a) sinon les noirs prennent par 3... 22x31 avec passage à dame du pion 31 immdiatement après.
b) sur d'autres coups, les noirs jouent 4. ...(22-27) 5. 32x21 (17x26) suivi du passage à dame, auquel les blancs ne peuvent s'opposer, du pion 26.
c) toute résistance est vaine, les blancs ne peuvent pas empêcher les noirs de faire une dame par 8. ...(31-36) 9. ...(36-41) et 10. ...(41-46) (N+). (Golubeva-Levina).
8 : 1. ...(18-22)! 2. 40-34 **a)b)** (7-12) 3. 37-31 **c)d)e)** (14-20) 4. 25x23 (24-29) 5. 33x24 (22x42) 6. 32-28 (12-18) 7. 23x12 (17x8) (N+).
a) 2. 28-23 (19x28) 3. 32x23 (13-19) 4. 37-31 (19x28) 5. 31-27 (21x32) 6. 38x18 (28-32) 7. 36-31 (7-11) 8. 18-13 (9x18) 9. 40-34 (18-22) 10. 34-30 (17-21) (N+)
b) 2. 36-31 (7-12) 3. 40-34 (12-18) avec une position identique à la variante **e.**
c) 3. 34-29 (12-18) 4. 29x20 (15x24) et la menace 5. ...(24-29) est imparable.
d) 3. 34-30 (12-18)! 4. 39-34 (18-23)! 5. 34-29 (23x34) 6. 30x39 (21-26)! 7. 28-23 (19x28) 8. 32x23 (13-19)! 9. 38-32 (19x28) 10. 32x23 (14-20) 11. 25x14 (9x20) 12. 43-38 (24-30) 13. 35x24 (20x18).
e) 3. 36-31 (12-18)! 4. 34-29 (21-26) 5. 29x20 (15x24) 6. 32-27 (24-29) 8. 33x24 (22x42) 9. 37x48 (26x37)(N+). (Léonard-Levina).
9 : 1. 33-28 (24-29) **a)** 2. 42-37! **b)** (29x40) 3. 35x44 (3-9) **c)** 4. 44-40! **d)** (9-13) **e)** 5. 37-31! **f)** (23-29) **g)** 6. 27-22 (29-33) 7. 22x11 (33x22) 8. 26x28 (16x7) (B+1).
a) 1. ...(3-9) 2. 34-30 (24-29) 3. 27-22 (19-24) 4. 30x10 (9- 13) 5. 28x8 (17x48) 6. 26x17 (B+) par supériorité numérique.
b) 2. 27-22? (29x40) 3. 22x11 [3. 35x44 (19-24!)] (16x7) 4. 35x44 (21-27) 5. 32x21 23x32=
c) 3. ...(23-29) 4. 44-40! (17-22) 5. 27x18 (21-27) 6. 32x21 (16x27) 7. 26-21! (27x16) 8. 37-32 (16-21) 9. 18-12 (B+).
d) 4. 27-22? (21-27!) nulle.
e) 4. ...(23-29) 5. 27-22 gagne un pion.
f) 5. 40-34? (17-22) 6. 27x20 (21-27) 7. 32x21 (23x41) =
g) 5. ...(13-18) 6. 40-34 (17-22) 7. 28x17 (21x12) 8. 32-28 (23x21) 9. 26x8 (16-21) 10. 31-26 (21-27) 11. 8-3 (B+). (Ratkovitch-Golubeva).

PAGE 39

Les Jarnamax
SOBREMENT
SONOMETRE
MONTREUSE
NUMEROTES-
SURMONTEE
REMONTRES
DEMONTRES
MONASTERE
ENORMITES-MONETISER
ORNEMENTS
REMONTEES
BRIMBALES
MARIABLES-BALSAMIER
LIMBAIRES
LAMBRISSE
LOMBAIRES
TRIMBALES
MISERABLE

Les Anaphrases
BOURGEOIS-BOUGEOIRS
ENTOLEURS-SOULERENT
GLASNOST-SANGLOTS
REMIRENT-TERMINER
TONNELET-LETTONNE

Les Mots cassés
BENI+HOME=BOHEMIEN
BRUT+OINT=TURBOTIN
LIED+RUSE=RESIDUEL
ROBA+REVU=BRAVOURE

Agiter le Tirage
MARAUDS-MUSARDA
AQUEDUC-CADUQUE
PAGAYES-PAYSAGE
EVASIVE-AVIVEES
ETOFFER-OFFERTE

Le Mot Clé
ERRATUM (MATURER)
ADOUCIR (DOUCIRA; RADOUCI, COUDRAI)
LECHEUR (HERCULE)
TORNADE (ADORENT, ERODANT DETRONA, TADORNE)
DEPARTI (PERDAIT, TREPIDA)
ENTREVU (VENTRUE)
ITALIEN (LITANIE, ENLIAIT, LIAIENT)
Le mot clé était : MARTIEN

PAGE 46

L'Escamot
TER-TARE-TARIE-TRAINE
INGRATE-TRIANGLE
GRINGALET-AGGLUTINER

Mini-tirages
IBIDEM-BOGHEI-BLEUIR
NUBIEN-CHELEM-ECUYER
CHLEUH-HECTOS-CRENOM
ROCOUE

La Filière
NUE-AUNE-URANE-NATURE
SATURNE-REFUSANT
TRANSFUGE

Les Solitaires
PESTIFERE-UPPERCUTS
CYANUREES-FIGURATIF
AMIBIENNE-ECAILLEUX
VESPERALE

Le Coup de Jarnac!
VECTORIEL-VIREVOLTE
VISCERAL-REVIVALS
CLAVIERS
CRASPEC
CLAYON-ALCYON-LYCAON
VOLNAY
CHAUVIR
REPIC
PRIVE-CREPI-CIPRE
COIS-VIOCS

PAGE 47

Othello
1 G1/H1/H7/G2/H2 ou G1/G2/H7/H1/H2 gagne 35-29. H2/G2/H7/H1/G1 perd 30-34. H7/P/G1/G2/H2/H1 perd 28-36.
2 A3/A2/F8/B3/B2 ou A3/B3/F8/A2/B2 gagne 33-31. F8/P/A3/A2/B2/B3 perd 26-38.
3 G6/F7/G8/H5/H7/H8/F1//G7/F8 ou G6/F7/G8/F8/G7/H5/F1/H8/H7 gagne 35-29 (G6 retourne D3, privant Noir d'accès à F1). Après F1, Noir passe et Blanc ne peut plus faire que nulle avec G6/F7/G8/H5/H7/H8/G7/F8. Si Blanc joue ailleurs, Noir répond F1 et gagne.

PAGE 48

Tarot
1 - Vous jouez le Cavalier de♣. Si la Défense retient le Roi, vous jouez le Valet. Cette manoeuvre gratuite met l'adversaire au pied du mur. S'il ne prend pas au premier tour dans l'espoir de capturer la Dame agrémentée de charges, il laissera également filer le Valet.
2 - La prise directe du Roi libérerait prématurément la couleur. En outre, le preneur peut posséder D.V.10.x.x. Vous laissez donc passer et présentez le 4 de♠. Quant à l'Excuse, signal impératif de "détarotage", elle est ici ina-

déquate.
3 - Si vous jouez Atout, après avoir montré votre Poignée, la Défense se fera un plaisir de retenir le Roi de ♦ pour vous faire subir une perte de points maximale. Présentez d'emblée la Dame de ♦ ! C'est un cadeau empoisonné...
4 - Vous êtes obligé de conserver votre Roi. Une coupe franche en défense tournerait la situation à votre avantage et les probabilités sont nettement en votre faveur.
5 - Vous prenez sans hésiter. Rester en main du fond n'est certes pas une raison suffisante pour laisser passer. Votre Roi, trop court, ne peut laisser espérer un meilleur gain.
6 - Il vous faut prendre. Au vu du Chien, le preneur détient une main faible et va être contraint d'engager la Dame de ♥ au deuxième tour. Si elle est coupée, vous conservez la tenue dans la couleur.
7 - Vous laissez filer. Ne pouvant vous soumettre aux injonctions de vos partenaires, vous refusez la mise en main et évitez ainsi une contre-entame aléatoire.
8 - Vous couvrez rapidement afin d'enrayer le flanc Atout. C'est un cas de force majeure. Puis vous engagez le Cavalier de ♥ pour mettre toutes les chances de votre côté.

PAGE 49

Backgammon

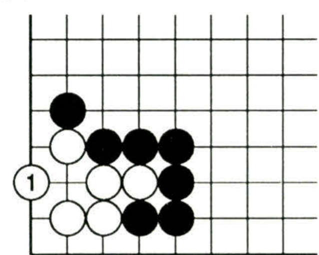
1 - Il faut jouer B4B3*-B30. En effet, on sort normalement en trois coups quel que soit le mouvement : il faut donc frapper Noir pour le retarder.
2 - On ne va sûrement pas frapper avec le 1 pour laisser un shot gratuit.

Beaucoup joueraient sans réfléchir B4B1-B10. En fait, il faut anticiper ce qui se passe si, au coup suivant, on laisse un shot : même si l'on est frappé et que Noir ferme son jan, on a encore des perspectives correctes s'il ne frappe pas un deuxième blot ; s'il en frappe un deuxième, c'est la catastrophe.

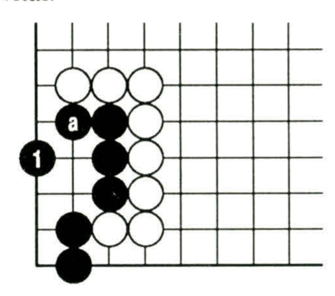
Par ailleurs, le gammon est pratiquement certain si l'on n'est pas frappé, que l'on sorte maintenant un pion ou pas ; alors, pas de risque inutile en laissant un blot en B1 : on joue, en toute sécurité, B4B1-B2B1.

PAGE 50

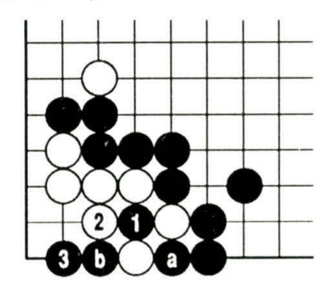
Go



1 Le coup naturel en 1, pour former un oeil, est le point vital.



2 1 est le point vital (si noir joue 1 en a, le blanc tue en jouant 1).



3 La combinaison 1-3 tue le coin. Le blanc ne peut pas former un 2ème oeil. Si blanc a, noir b.

PAGE 51

Mots croisés

Hor. : 1 Grand chagrin - WC **2** Râle - Aa - Aï - Unau. **3** IM - Ver - Plage - LR. **4** Saie - Tôle - Pli. **5** BSN - Mégare - Rose. **6** Isar - Digité - NT. **7** Exuvie - Micro. **8** Aulx - Tea - Imite. **9** Bru - Oe - Indu - UER. **10** Cerner - Arrêté. **11** Il - Duel. **12** Adoré - Le. **13** TB - Upe - Suarez. **14** Habit - Poison - Lu. **15** Ésotérisme - Drop.
Vert. : 1 Grisbi - Absinthe. **2** Ramasseur - Bas. **3** Al - INA - Luc - Bo. **4** Névé - Rex - Enduit. **5** Or - Opte. **6** Carte du tendre. **7** Ha - Ogive - Eue - Pi. **8** Plagiaire - Dos. **9** Galerie - LL - Im. **10** Ria - Et - Ida - Esse. **11** Go - Emmuré - UO. **12** Nue - II - Sand. **13** Ponctuel. **14** Wall Street - Mélo. **15** Curie - Reg - ZUP.

Hor. : 1 Pickpocket. **2** Athlétisme. **3** Riom - Avion. **4** Inu - IE. **5** Serine. **6** Braconnier. **7** Ravaudeuse. **8** EIE - Sûr - Tu. **9** Sr - Ivres. **10** Termitière.
Vert. : 1 Paris-Brest. **2** Itinéraire. **3** Chourave. **4** KLM - Ica - FM **5** Ré - Gnous. **6** Ota - Enduit. **7** Cive - Nervi. **8** Ksi - Piu - Ré. **9** Émoi - Ester. **10** Ténébreuse.

PAGE 53

Abalone

1 FH-P, et quelle que soit la réponse de Blanc, Noir joue AD-M. L'erreur serait au premier coup de jouer AD-M !
2 Blanc joue FG-JK et, quoi que fasse Noir, enchaîne par GH-O ==> fourchette et fin.

PAGE 54

Copines de bureau

1 Dorothée, rousse
2 Anna, blonde
3 Béatrice, noire
4 Charlotte, brune

La roulette

"Jouer, c'est expérimenter avec le hasard".

Ne perdez pas votre latin

LATIN : "Est seulement utile pour lire les inscriptions des fontaines publiques".
Quand une lettre a sa base en bas, elle reste telle. Quand elle est décalée d'un quart de tour, on avance d'une lettre dans l'alphabet, deux quarts de tour de deux lettres et trois quarts de tour, de trois lettres (déplacement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

PAGES 67-69-70

Solutions le mois prochain.

PAGES 72-73

Multiplications à trous

1 731 x 926 = 676906
2 852 x 934 = 795768
3 Il suffit de décomposer 146952 en ses facteurs premiers : 146952 = 2 x 3 x 13 x 157
Par la méthode classique de recherche des diviseurs de 146952 :
1 - 2 - 4 - 8 - 3 - 6 - 12 - 24 - 9 - 18 - 36 - 72 - 13 - 26 - 52 - 104 - 39 - 78 - 156 - 312 - 117 - 234 - 468 - 936 - 157 - 314 - 628 - 1256 -471 - 942....
Les seuls diviseurs de 3 chiffres ayant 1 comme deuxième chiffre sont 312 et 314.
Multiplications possibles :
471 x 312 et 468 x 314
De ces deux, seule la dernière conduit à la solution :
468 x 314 = 146952

Circuits logiques

Les interrupteurs sur lesquels il faudra agir sont A, F et C.

Multiplication truquée

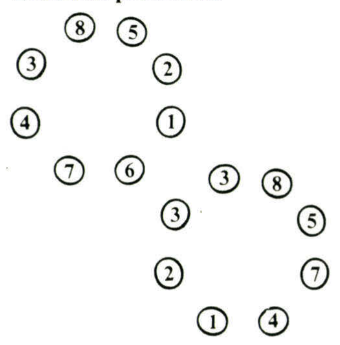
La solution unique est :
413 x 246 = 101598
(413 + 29 = 442 ; 246 + 43 = 289 et 101598 + 29 + 43 = 101670)

Le bon départ

Si A est le premier nombre et B le deuxième, les nombres suivants s'écrivent :
3ème nombre A + B
4ème nombre A + 2B
5ème nombre 2A + 3B
6ème nombre 3A + 5B
7ème nombre 5A + 8B
8ème nombre 8A + 13B
9ème nombre 13A + 21B
Il faut donc avoir :
13A + 21B = 1990
Pour que cette équation ait des solutions entières, il faut B de la forme B = 13n + 5 et on a A = 145 - 21n.
Les seules solutions possibles telles que l'on ait 10 < A < B < 99 sont obtenues pour n = 5 qui donne A = 40 et B = 70, et n = 6 qui donne A = 19 et B = 83.
1ère solution : 40-70-110-180-290-470-760-1230-1990
2ème solution : 19-83-102-185-287-472-759-1231-1990

Le carré des carrés
Les seuls carrés parfaits à 3 chiffres différents sont : 169-196-256-289-324-361-529-576-625-729-784-841 et 961
Le seul groupe de trois carrés pour lesquels les neuf chiffres utilisés sont différents est formé par les nombres 361, 529 et 784.

Sommes premières



Dénombrement
Considérons un nombre à 5 chiffres ABCDE, pouvant commencer par 0.
A chaque nombre ABCDE, faisons correspondre le nombre formé par les cinq chiffres successifs 9-A, 9-B, 9-C, 9-D et 9-E. 9 étant impair, à chaque nombre ABCDE donné correspond une seule image dans la transformation indiquée ci-dessus et à chaque image, correspond un seul antécédent.
Si la somme des chiffres de ABCDE est 9, celle des chiffres de son image est égale à 45- (A+B+C+D+E) = 36.
Il y a donc autant de nombres de cinq chiffres dont la somme des chiffres est 9 que de nombres à cinq chiffres dont la somme des chiffres est 36, ces nombres pouvant commencer par 0.
Cette remarque vaut aussi pour les nombres de cinq chiffres dont la somme des chiffres est 18 : il y en a autant que de nombres de cinq chiffres dont la somme des chiffres est 27.
De 1 à 99999, il y a 11111 multiples de 9 qui se répartissent en :
- ceux dont la somme des chiffres est 9 (715 d'après l'énoncé) ;
- ceux dont la somme des chiffres est 18 (nombre x que l'on cherche) ;
- ceux dont la somme des chiffres est 27 (égal à x d'après ce qu'on a vu) ;
- ceux dont la somme des chiffres est 36 (égal aussi à 715) ;
- celui dont la somme des chiffres est 45 (un seul).
En faisant leur total, on peut écrire :
11111 = (715 x 2) + 2x + 1
2 x = 9680 ==> x = 4840
Il existe donc 4840 nombres entiers inférieurs à 100 000 tels que la somme des chiffres soit égale à 18.

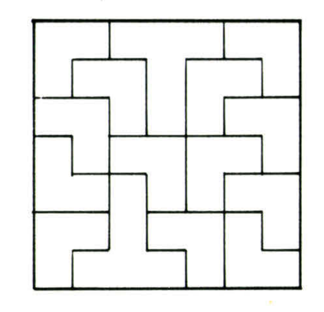
PAGE 75

Les tampons
L'intrus est le n° 4.

Astigmates et larmoyants
A, compatible - B, pas compatible (tous les larmoyants ne sont pas nécessairement amateurs de fraises et donc incapables d'aimer la canasta) - C, pas compatible (tous les amateurs de fraises sont des larmoyants, mais l'inverse n'est pas nécessairement vrai) - D, compatible (les amateurs de fraises sont des larmoyants qui sont astigmates).

Engrenages
12 tours à la minute (les engrenages intermédiaires ne modifient aucunement la situation et peuvent être ignorés : les dents sont de même taille, et chaque fois qu'une dent passe en A, une passe également en B. Donc chaque fois que la roue A fait 3 tours, la roue B en fait 4, donc A à 9 tours minute = B à 12 tours minute).

Mosaïque
Carré de 7 cm de côté.



PAGE 77

Solutions le mois prochain.

N° 2 PAGE 88

Sur le problème des égalités multiples, M. Jean-Noël Boutin, de Saint-Nazaire, a trouvé une contre-solution, à savoir : 1 + 17 = 18.

N° 3 PAGE 39

M. Robert Gloniod, de Vaucresson, a trouvé plusieurs contre-solutions au casse-tête "i l'était ine fois" :
— dans ce rectangle, la lettre i est écrite IV fois ;
— dans ce rectangle, la lettre i est écrite moins de six fois ;
— dans ce rectangle, la lettre i est écrite plus de trois fois.

N° 3 PAGE 42

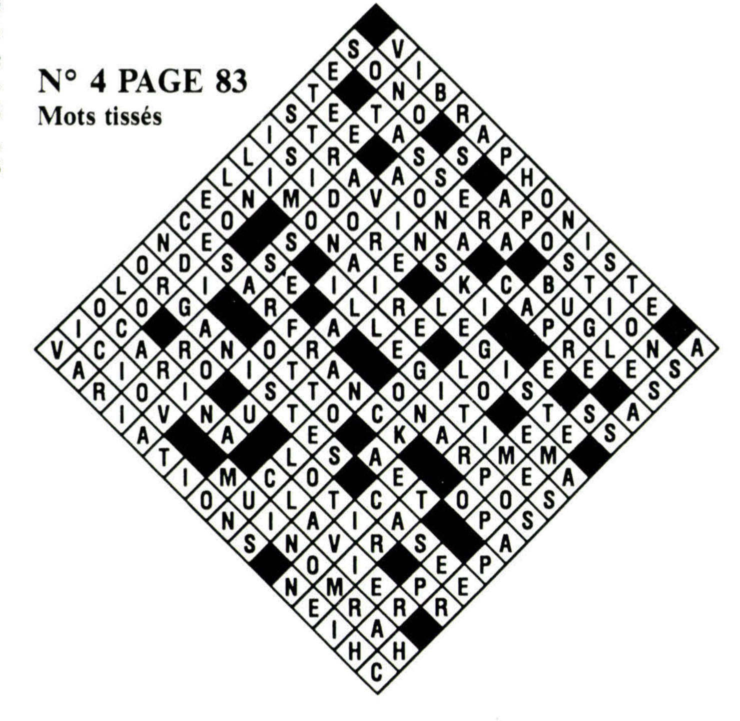
M. Thierry Blin, d'Auxerre, a trouvé une petite erreur dans la solution du problème 6 : Après 1...Dg3+ 2.Rxg3 e1=D+ 3.Rh3 Te3+ 4.g3, les noirs ne doivent pas jouer, comme indiqué, 4...Dxg3 car le pion est protégé par la Dame blanche, mais plutôt, comme le note M. Blin, 4...Dh1 mat.

N° 3 PAGE 85

M. Vincent Chevalier, d'Illfurth, nous fait gentiment remarquer que le véhicule de lord Brett Sinclair n'est pas une Jensen, mais une Aston Martin.

N° 4 PAGE 83

Mots tissés



N° 4 PAGE 58

Abalone
Problème 1
a) 1.RU-U/AB-T
2.PQ-W//
b) 1.PQ-W/AB-T
2.RS-W//

Problème 2
1.../K-S
2. OP-ON/GI-O
(Noir peut aussi jouer OP-X, ou OP-L sans différence sur le résultat final.)

Problème 3
Les deux solutions qui assurent à Noir la survie la plus longue sont :
a) 1.../RT-J
2. KJ-C/NQ-J
3. H-N/OQ-K
4. HI-N/BE-L en fin.
b) 1.../RT-J
2. J-M/NQ-J
3. J-M/BE-L
4. L-R ou L-RQ
et Blanc conclut OQ-K

N° 4 PAGE 84

Les solutions du casse-tête "Rébus express" ont été quelque peu chamboulées ; il fallait lire :
1 Éléonore (L est au Nord)
2 Ardennes (are d'N)
3 Allier (A liés)
4 Pissenlit (PIE sans l'I)
5 Citadelle (six tas d'L)
6 Aveyron (A-V-rond)
9 César (16 ares)

Dragon Radieux Editions

et

Philippe Mouchebeuf

présentent

Aristo





Un jeu

rôlement humoristique

tactiquement plateau

aristocratiquement historique

Mieux vaut être bien placé auprès du *Roi* et de la *Reine*
pour obtenir *Rentes* et *Pensions* qui feront de vous
la *courtisane* ou le *courtisan* le plus riche d'*Aristo*.
Mais attention, le *Grand Chambellan* veille au respect de l'*étiquette*,
et vos amis n'attendent que votre premier faux pas pour vous envoyer... à la *Bastille* !

Tactique, alliance, rôle et humour sont les ingrédients d'un cocktail à la fois aristocratique et explosif !

En vente dans tous les magasins spécialisés dès Novembre

D'autres informations sur Aristo : 36 15 Jeuxplus



Dégustez sans modération **Hippofolies***, un jeu fou... fou... fou... ponctué de gags, de rires et d'aventures.
Savourez en solitaire **Serpentines***, un jeu de stratégie exaltant.
Délectez-vous avec **Caravane***, un jeu de tactique passionnant dont bluff et paris audacieux sont les clés.

Ravensburger®, un univers de jeux pour tous les goûts.

***Nouveautés 1990**

Editions Ravensburger®
24, rue de Paris
68220 Attenschwiller
Tél. : 89 68 61 54

Ravensburger ®

ANSTETT